HOOG Spel

f 7,95 • BFR 159

19

Maniac Mansion

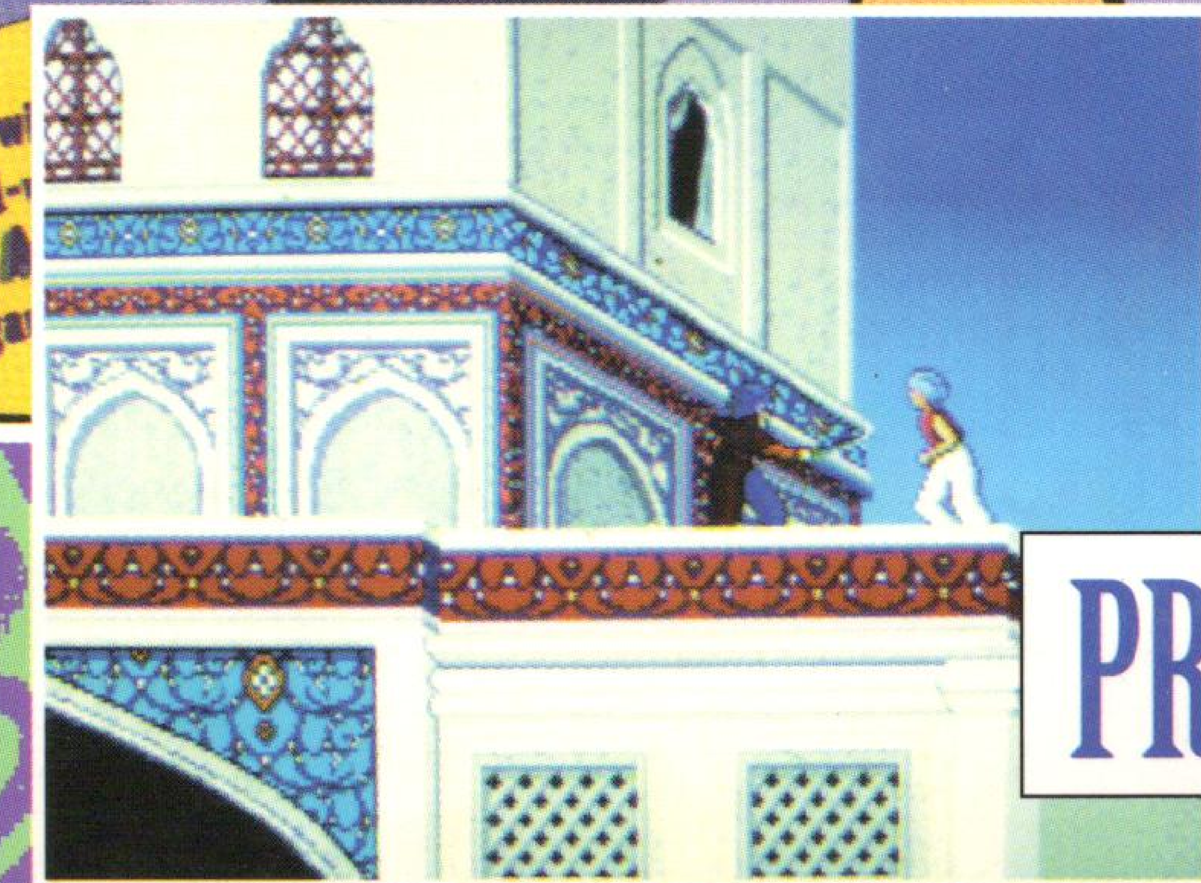
Day of the Tentacle

BOMVOL SPELLEN, TIPS, CHEATS & POKES

MANIAC MANSION 2

Beauty & The Beast

LET OP!
10% KORTING
Op Al Onze Software



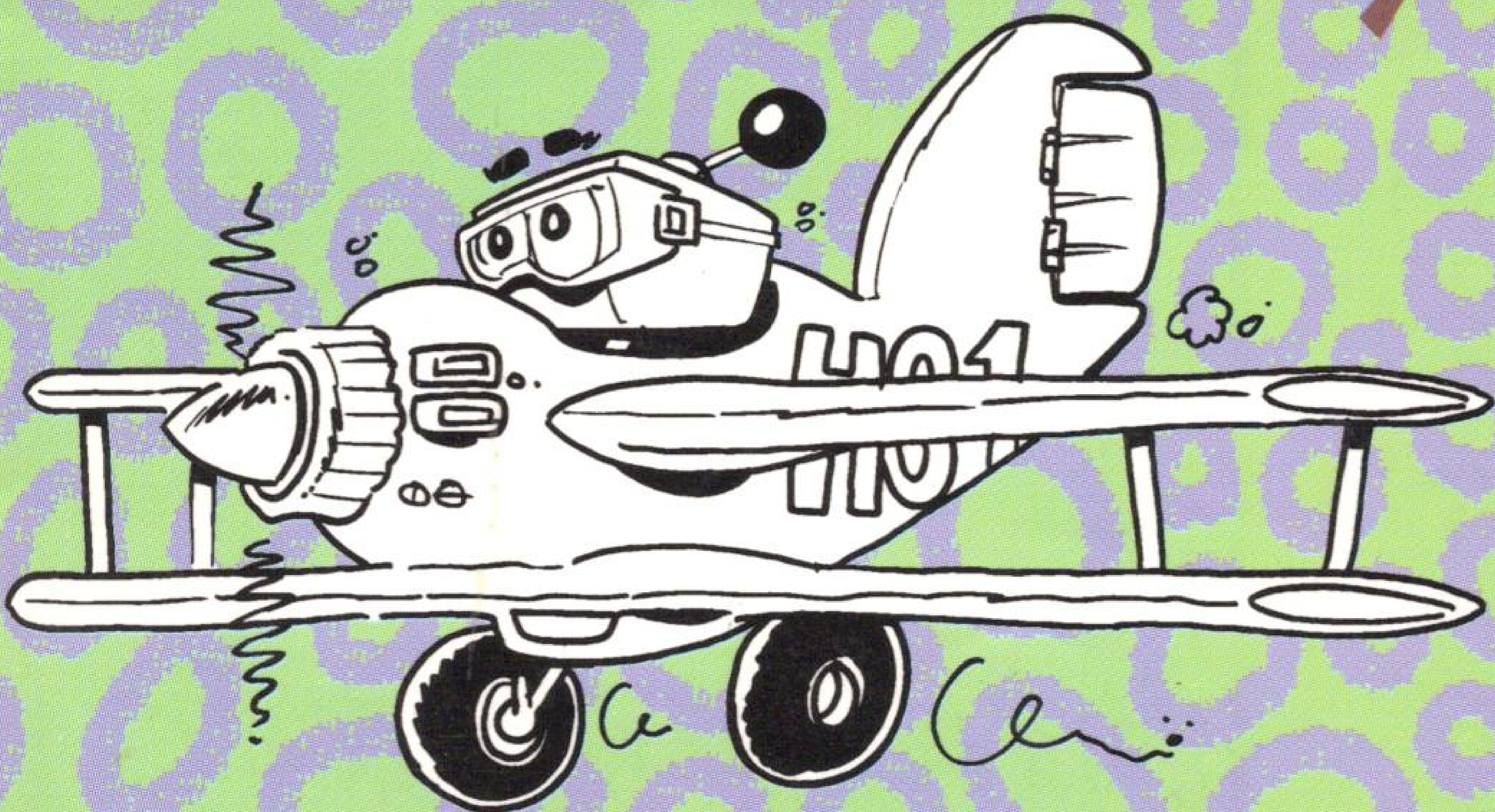
PRINCE OF PERSIA 2

GOAL!

Might & Magic 5

Syndicate

Nieuw!
HOOGVLIEGERS
flightsim rubriek



TORNADO



CES Reportage

MS-DOS • MACINTOSH • NINTENDO • SEGA • AMIGA • LYNX

C O L O F O N

HOOG SPEL IS EEN UITGAVE VAN RANGEELA BV

Hoofdredacteur:
Max Barber

Redactie adres:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam
Fax 020-6120053
Tel. 020-6756888 (bereikbaar dinsdag t/m vrijdag 10.00 - 12.00 en 13.00 - 15.00 uur)

Secretariaat:
Ludmilla de Kromme

Redactie computerspellen:
Eddie Aarts, Arjen Dirks, George Drubbel, Harry d'Emme, Arthur Geraerts, Steven Groot, Edward Helven, Rob Hunter, Siem de Jong, Wouter Klootwijk, Koos Koster, Ghlen Livid, Charles Matou, Henk Menning, Mithrandir, Peter Nouzo, Milco Peters, Robert K. Reurslag, Jan-Willem van Riet, Gieneke Spannenburg, Rob Visscher, Rob van der Weerd, Laurens van Wijk, Erik van Wijk, Mart Wills

Redactie bordspellen:
Michael Bruinsma, Anthony Verhulst

Correspondenten Engeland:
Kati Hamza, Gordon Houghton

Vormgeving & opmaak:
Fonts + Files BV, Haarlem

Lithografie:
Photondraft, Haarlem

Druk:
Senefelder Misset, Doetinchem

Cartoons:
Eddie Aarts, Fonts + Files BV, Haarlem

Advertentie-exploitatie:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam
Faxnr. 020-6120053

Abonnementen:
Jaarabonnement (10 nummers)
Nederland ƒ 69,00
België: Bfr. 1375

Abonnementen kunnen elk nummer ingaan en worden jaarlijks automatisch verlengd. Opzeggingen moeten minstens een maand voor het verstrijken van de abonnementsperiode schriftelijk worden ingediend bij:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam

Verspreiding:
Betapress, Gilze

Verschijning:
Hoog Spel verschijnt tien maal per jaar

Toezenden materiaal:
Tenzij uitdrukkelijk anders overeengekomen, heeft de redactie het recht om vrijelijk te beschikken over alle haar toegezonden materiaal.

Daar het voor de redactie van Hoog Spel onmogelijk is om na te gaan of ingezonden kopij afkomstig is uit een andere publicatie, gaat de redactie ervan uit dat ingezonden kopij afkomstig is van de inzender, tenzij uitdrukkelijk anders vermeld. De aansprakelijkheid voor auteursrechten voor ingezonden stukken ligt dan ook bij de inzender. Terugzending van materiaal zal alleen plaatsvinden wanneer een geadresseerde en voldoende gefrankeerde retour-enveloppe is bijgesloten.

VAN DE EINDREDACTIE

Hét nieuwe modewoord is CD-ROM, we worden aan alle kanten belaagd met zilveren schijfjes met software erop. En dan heb ik het niet alleen over Amiga CD-TV, Multimedia PC's of CD-I (waar we overigens in Hoog Spel 20 uitgebreid aandacht aan zullen besteden) van Philips, ook de Sega CD en de Nintendo CD....STOP!

Er is inderdaad al geruime tijd sprake van een Nintendo CD machine. *Was* moet echter het kenmerkende werkwoord in deze zijn, in een recent interview (van engelse collega's) met Peter Main, marketing vice president van Nintendo of America bleek dat Nintendo de CD als opslagmedium voorlopig even aan de kant gezet heeft.

Main stelt dat Nintendo alle drie de lijnen (NES, Gameboy en Super NES) voor de rest van dit jaar optimaal zal ondersteunen, en dat het bedrijf nog overtuigd moet worden van de zin van een CD machine: *Natuurlijk doen we research, hebben we ideeën, maar CD zoals we dat heden ten dage in de markt zien is het antwoord niet. De systemen die te koop zijn appelleren aan de "wil ik hebben" groep en in die mensen zijn wij niet geïnteresseerd.*

Het gerucht gaat dat Nintendo zo'n jaar geleden bijna overstag gegaan is en serieus een CD machine overwogen heeft. Er werden zelfs al specificaties voor spellen aan ontwikkelaars toegezonden. Maar vandaag de dag lijken alle plannen geschrapt en wordt er druk gewerkt aan een nieuw - minimaal 32bits - systeem.
Het ziet er naar uit dat Nintendo technologisch een gigantische stap voorwaarts wil doen en liefst voor een acceptabel prijskaartje. En dat kost wat tijd!

Er kunnen nog geen definitieve plannen gemaakt worden, de markt is nog niet voldoende tot rust gekomen. We horen al geruime tijd kreten als 'multimedia' en 'interactieve films' en dat klinkt geweldig. Zeg het een paar keer snel achter elkaar en het lijkt alsof je iets indrukwekkends hebt.
En rondom deze kreten is ook wel een markt ontstaan, waarvan sommigen beweren dat deze binnen een paar jaar $ 10 tot $ 15 miljard waard zal zijn. Dus denken alle grote elektronika en entertainment jongens dat ze daar een deel van willen hebben en dat het tijd wordt 'strategische allianties' aan te gaan, nog zo'n kreet waar men zich goed bij voelt.
Maar waar is die markt op gebaseerd? Waar vinden de verkopen plaats? Waar zijn de machines?

Het klinkt een beetje vreemd dat een elektronika gigant als Nintendo niet aan zo'n markt wil deelnemen, en dat van een bedrijf dat in feite een vormend element voor die markt zou moeten zijn. Main beweert echter dat Nintendo wel degelijk bezig is.

We zijn het ermee eens dat de veranderingen in deze markt dramatisch zullen zijn en dat CD een invloed zal hebben, maar we geloven ook dat de ellende en het financiële verlies eveneens groot zullen zijn.
Er is geen enkele reden om nu iets in de markt te zetten. De 3DO machine komt de markt in rond de $ 700. Hoe groot is die markt? Zelfs mijn vrienden bij Sega hebben voor de $ 299 die de Sega CD kost, geen markt kunnen vinden. Hun speler is al overleden in Japan, op sterven na dood in Amerika en lijdend in Europa.
Ik ben niet geïnteresseerd in $ 400 machines, voor mij moet het minder dan $ 200 zijn.

Maar Main geeft meteen toe dat hij eigenlijk alleen maar in 32 bit machines geïnteresseerd is, een probleem dus. Het type CD machine dat Nintendo wil maken, is met de huidige technologie absoluut onmogelijk voor de prijs die ze ervoor willen vragen. En Nintendo is niet bereid een compromis te sluiten, dus komt er gewoon helemaal maar geen CD machine.

Andere bedrijven echter denken daar anders over. Apple zit stevig aan de CD weg te timmeren, en multimedia PC's vliegen ons om de oren. Zelfs Commodore is druk bezig met een geheel nieuwe en revolutionaire CD machine. Ze hebben het blijkbaar niet afgeleerd na het totale debâcle van de CD-TV. Hét grote gerucht op de CES in Chicago was dan ook dat Commodore misschien wel een geweldige CD machine ontwikkeld heeft, maar geen geld heeft om het apparaat daadwerkelijk te produceren en in de markt te zetten. En dat grote japanse bedrijven geïnteresseerd waren om Commodore op te kopen, alleen vanwege die CD technologie. Opvallend was dat iedere keer weer dezelfde namen genoemd werden die Commodore wilden kopen: NEC en Epson. Van NEC kan ik het nog begrijpen, een nieuwe CD standaard zou een logische voortzetting zijn van hun TurboGrafix CD speler. Wat Epson met Commodore moet is me een beetje onduidelijk. Maar eerlijk is eerlijk, ik heb hem gezien en de nieuwe Commodore CD machine is waanzinnig goed. En als ze de prijs onder de ƒ 1000,00/BEF. 19000 weten te houden (wat ze zeggen) dan zou dit best wel eens een gedegen concurrent voor 3DO en CD-I kunnen worden.
Ware het niet dat! Commodore zit wereldwijd zwaar in financiële problemen, het ene kantoor na het andere wordt gesloten. De nederlandse vestiging is zwaar afgeslankt en uit Amerika hebben we begrepen dat zelfs sluiting overwogen wordt. Wat daar de consequenties van zullen zijn is nog niet helemaal duidelijk, maar je zal maar een Amiga hebben!
Bovendien kun je terecht stellen dat Commodore als bedrijf té klein is om een wereldwijd geaccepteerde standaard in de markt te zetten. Zeker wanneer ze geen hardware partners zoeken en net als bij de CD-TV alles zelf willen gaan doen. In dat opzicht doet de hele situatie me een beetje denken aan de V2000-Betamax-VHS controverse op videogebied tien jaar geleden.
Zonder twijfel was het V2000 systeem van Philips het beste systeem, gevolgd door Betamax. Het VHS systeem was puur slecht en voldeed aan geen enkele gestelde norm. Maar omdat de technologie vrij was (iedereen mocht zonder royalties te betalen VHS recorders fabriceren) sprongen dermate veel bedrijven in de markt dat V2000 en Betamax compleet weg geveegd werden. En dat was jammer, het op het U-Matic gebaseerde Betamax systeem bezit een uitstekende kwaliteit en de professionele BetaCam versie wordt tot op vandaag door omroepen nog steeds gebruikt voor portable toepassingen (opnames in het veld).

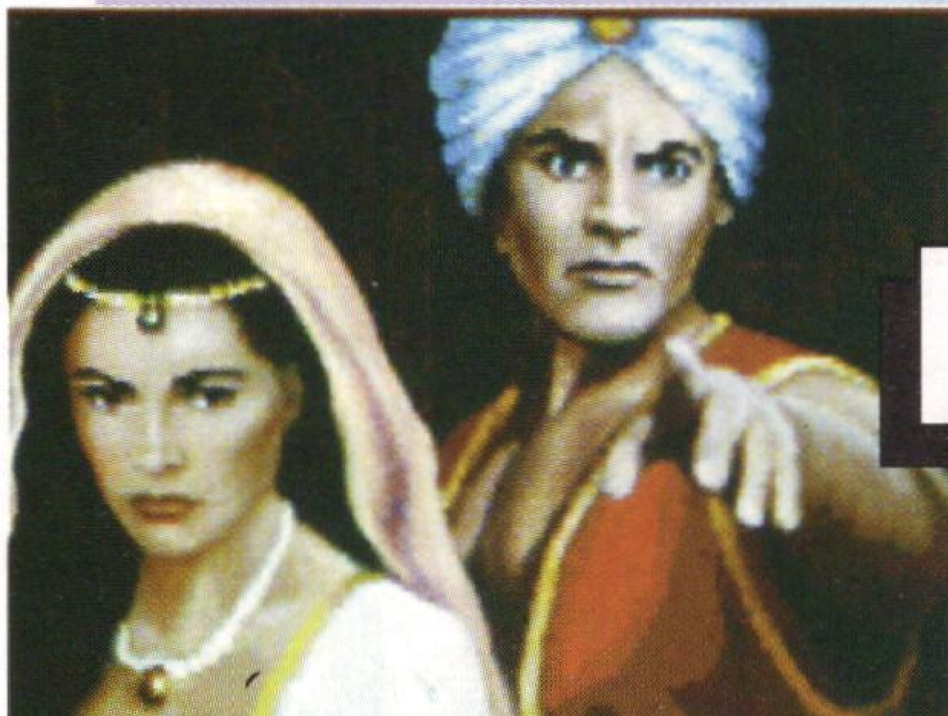
Hoe de CD markt zich derhalve gaat ontwikkelen blijft onzeker, wat wel zeker is dat steeds meer bedrijven CD-ROM's gaan produceren en dat een aantal grote Amerikaanse softwarehuizen al aangekondigd hebben medio 1994 uitsluitend nog CD-ROM versies te zullen produceren.

Oja, wat Main zich wel nog liet ontglippen in dat interview was dat er nog voor het eind van dit jaar inderdaad een kleuren Gameboy komt, de prijs in Amerika zal naar alle waarschijnlijkheid $ 99.00 zijn. Er zullen direct zo'n dertig spellen leverbaar zijn.

Dus begin maar alvast te sparen!

IN DIT NUMMER BESPROKEN

PRINCE OF PERSIA 2



OPNIEUW DE ARABISCHE NACHT IN...

PAG. 7

CD-ROM's

DATADISKS VOOR LINKS (386)

PAG. 42

HOE WORDT ZOIETS NU GEMAAKT?

HOOGVLIEGERS

PAG. 26

NIEUW & UNIEK IN EUROPA! ALLES OVER HET FENOMEEN VLUCHTSIMULATOR EN WAT DAAR BIJ HOORT.

MANIAC MANSION 2



METEEN OOK OP CD-ROM

PAG. 23



ADDAMS FAMILY 2

PUGSLEY'S AVONTUREN OP DE SUPER NES

PAG. 14

$YNDICATE

PAG. 9

MAFIA-SPEL VAN DE MAKERS VAN *POPULOUS*

SHAREWARE

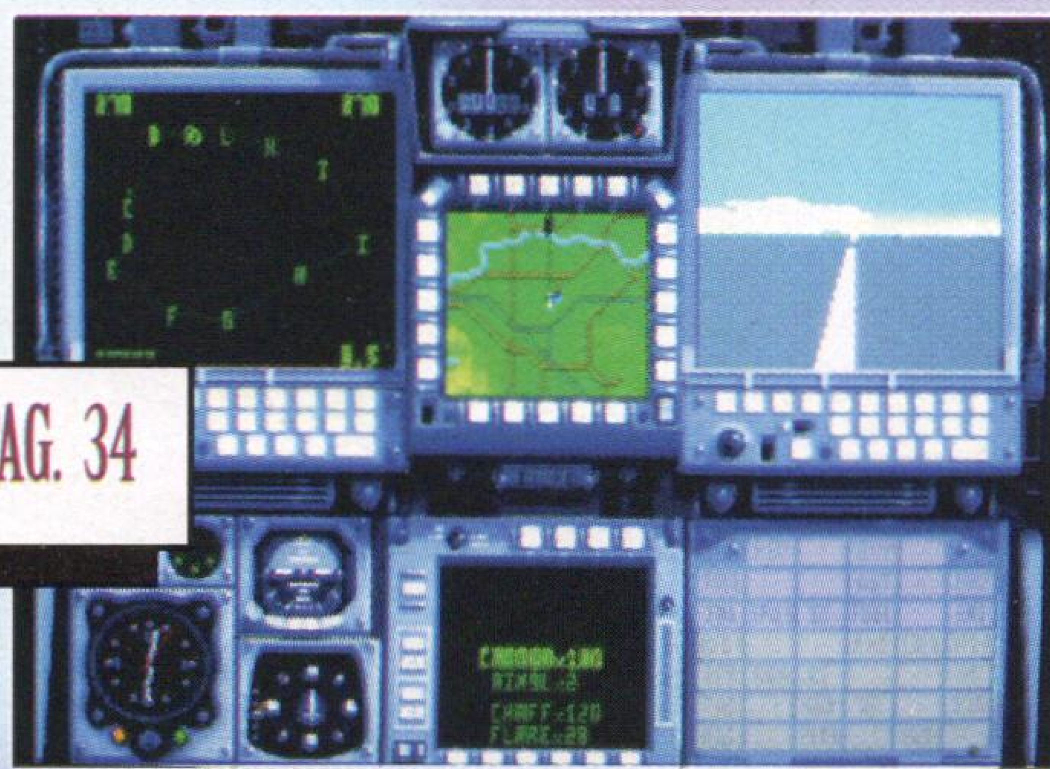
PAG. 36

DE NIEUWSTE SHAREWARE BESPROKEN: *HEXXAGON* EN *SOLAR WINDS*

HOE WORD IK ABONNEE? Hoezo ik? Ik ben al abonnee gratis Stikkie kwartetspel zo graag mis? En die korting op onze to soms?Juist ja, dat dacht ik (de abonnee dus) ook. DOEN!! En om 't

TORNADO

BETER DAN *FLIGHTSIMULATOR 4!*

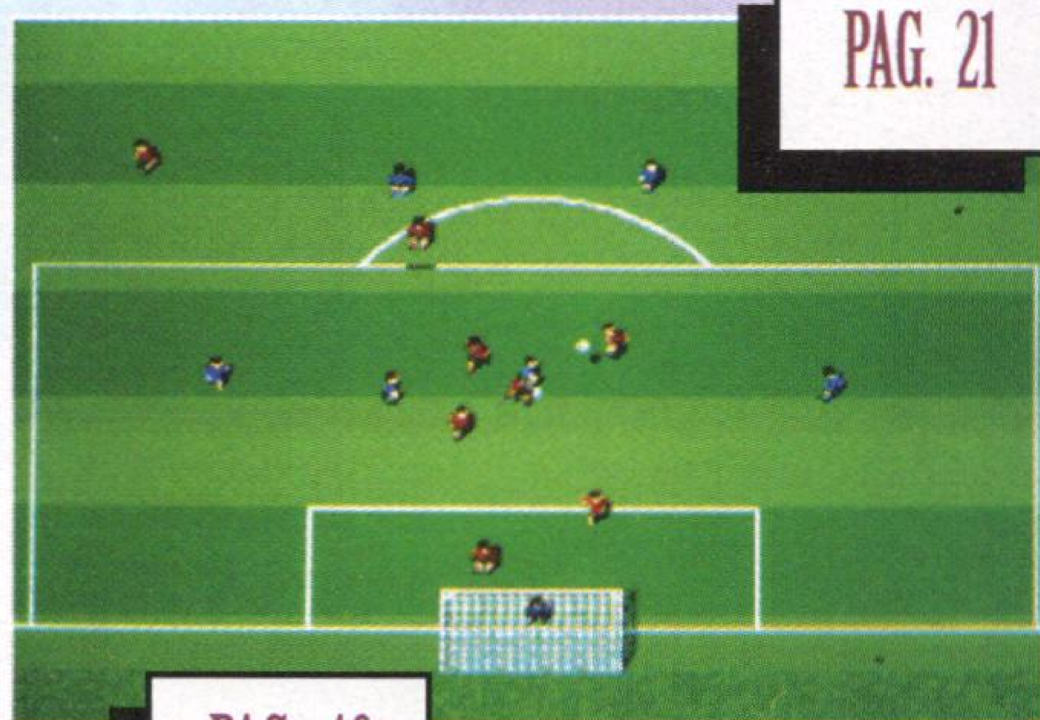


PAG. 34

JOYSTICKS VOOR VLUCHTSIMULATOREN

PAG. 52

UITGEBREIDE TEST IN *DE BUITENWERELD*



PAG. 21

GOAL!

IN FEITE *KICK OFF 3*

PAG. 46

COOL SPOT

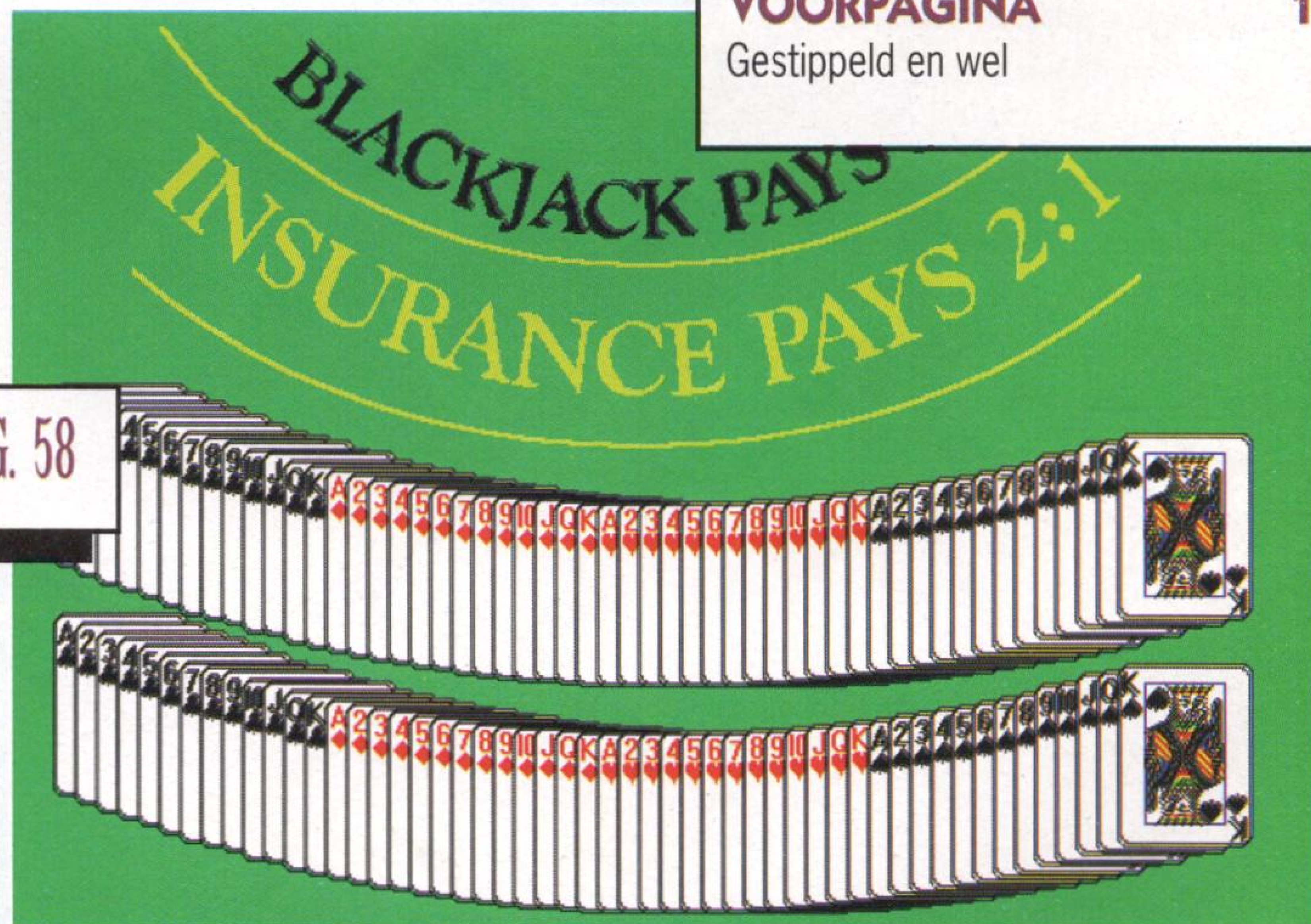
DE RODE 7-UP PUNT IN UW SEGA

VASTE GROND

ONDER WINDOWS HET CASINO IN

TWEE CASINO SIMULATIES GETEST

PAG. 58



PAG. 30

CONSUMER ELECTRONICS SHOW

CHICAGO 3-6 JUNI 1993

EEN VOORPROEFJE VAN WAT KOMT, DAAR IS DEZE 'GREATEST SHOW ON EARTH' VOOR VIDEO- EN COMPUTERGAMES VOOR. WIJ KEKEN ONZE OGEN UIT.

SUMMER CES®

alleen hoe zit het met u? Of loopt u dat h al zo lage software prijzen? Niet hebben e doen is pagina 65 de aangewezen plek.

VERKLARING GEBRUIKTE AFKORTINGEN

AMI	= Amiga
AST	= Atari ST
BRD	= Bordspel
C64	= Commodore 64
IBM	= MS-DOS
LNX	= Atari Lynx
MAC	= MacIntosh
NES	= Nintendo Entertainment Systeem
NGB	= Nintendo Game Boy
SGG	= Sega Game Gear
SMD	= Sega Mega Drive
SMS	= Sega Master Systeem
SNS	= Super Nintendo Systeem

LEVERANCIERSCODE

Nederland

4 =	Columbia Tristar	035-284260
5 =	Computer Collectief	020-6223573
6 =	Davilex	085-430718
8 =	HomeSoft	023-311241
13 =	Nintendo Nederland	03402-51353
17 =	Sega	035-213246
20 =	999 Games	020-6445794
21 =	Broco Software	02155-26650

België

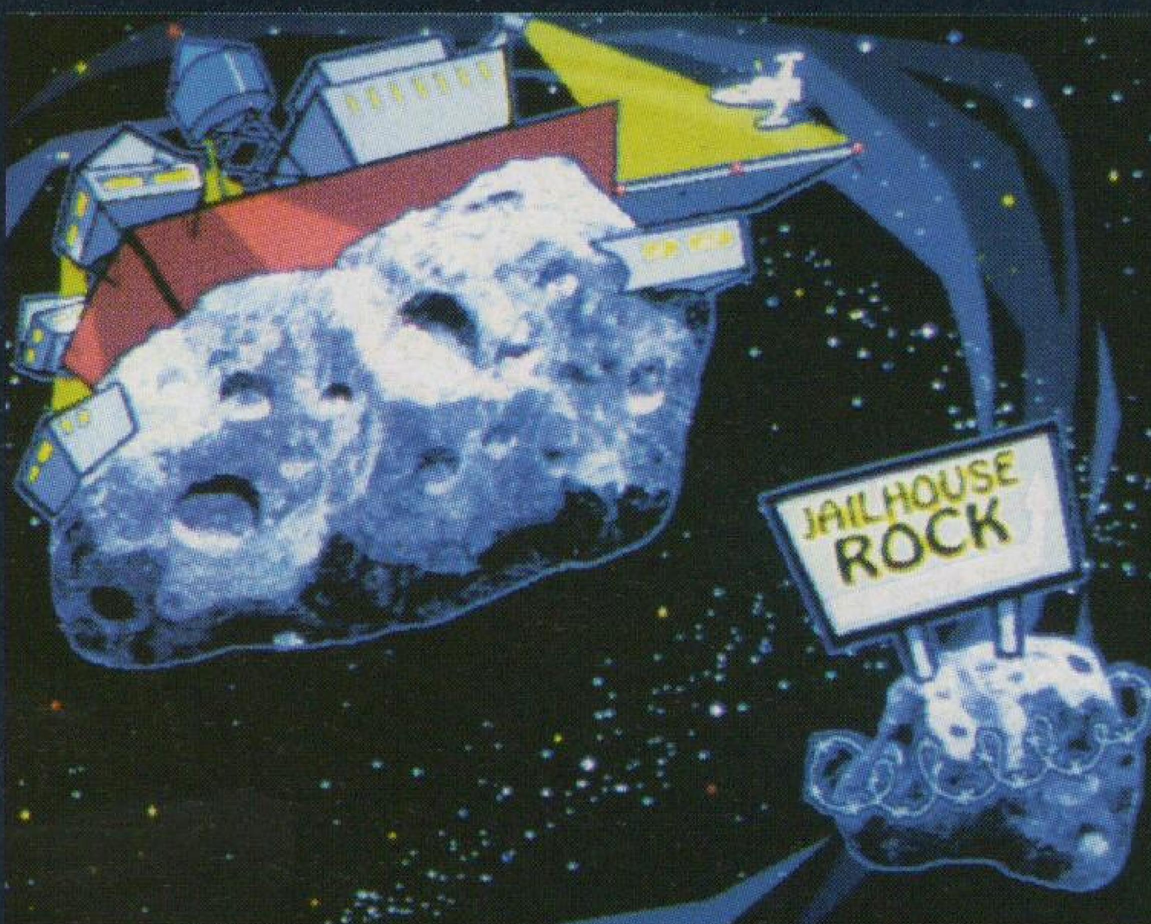
30 =	Atoll	02/375 3904
31 =	AtollSoft	02/346 5111
33 =	Bandai	02/478 9048
34 =	Columbia Tristar	02/513 8684

Where in Space is CARMEN SANDIEGO

IN DE PLAATSELIJKE BIBLIOTHEEK IS EEN VAN MIJN FAVORIETE KASTEN DIE MET DE BOEKEN OVER HET HEELAL EN IK KAN EINDELOOS TUREN NAAR FOTO'S VAN DE PAARDEKOPNEVEL, DE MAGELHAANSE WOLKEN EN HET ANDROMEDASTELSEL. HELAAS STAAT HET MERENDEEL VAN DEZE WERKEN VOL MET NATUURKUNDIGE FORMULES OF GAAT MEN ER VAN UIT DAT DE LEZER ALS HOBBY-ASTRONOOM EEN JOEKEL VAN EEN TELESCOOP IN DE ACHTERTUIN HEEFT STAAN. IK VREESDE OOK AL DAT MIJN KENNIS VAN DAT WAT 'S NACHTS ZICHTBAAR IS, BEPERKT MOEST BLIJVEN TOT HET VINDEN VAN DE TWEE BEREN, ORION EN CASSIOPEIA. MAAR TOEN KREEG IK *WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO?..*

De notoire dievegge Carmen Sandiego, speelde al eerder een bedenkelijke rol in een aantal titels waarin *Space* vervangen kan worden door *Europe, Time, The World* en *The USA*. In dit deel blijft de ruimte gelukkig beperkt tot het zonnestelsel en dat is soms al moeilijk genoeg. Uiteraard is er een heldhaftige taak voor de speler weggelegd. Want Carmen en haar bende buitenaardsen stelen alles vanaf kraters tot de ringen van Saturnus (volgens mij kun je beter een goede psychiater op die mensen afsturen) en aan u de eer en de taak om alles weer op de juiste plaats terug te bezorgen. U doet dit in de nieuwe Cosmohopper 911 Turbo, uitgerust met de Val 9000 Computer (kent u de HAL 9000 van Arthur C. Clarke nog?).

Op zich is de spelwijze erg eenvoudig. U begint op de plaats van de diefstal, daar praat u met informanten en getuigen waardoor u hints krijgt over de identiteit van de dief en de volgende plaats waar hij of zij of het naartoe gegaan is. Vervolgens reist u naar deze plaats, praat met informanten en getuigen enzovoort, totdat de dief opgepakt kan worden. Pas dan merkt u of u het juiste arrestatiebevel heeft. In de loop van uw carrière worden de hints vager en soms heeft u twee verdachten met hetzelfde profiel. Wanneer u op het juiste spoor zit, ziet u een grappige animatie en wanneer u een boef gevangen heeft, brengt u deze naar de Jailhouse Rock, een asteroïde. Als u denkt dat u, na 14 boeven gevangen te hebben, nu eindelijk achter de hoofdschotel, Miss Carmen Sandiego, aan mag, merkt u dat Carmen haar bendeleden op borgtocht vrij laat komen of helpt ontsnappen. Voordat Carmen gegrepen kan worden moet men eerst 7 levels doorlopen, te beginnen bij Space Cadet, en pas wanneer Sandiego gevangen is wordt u in de annalen vermeld als Sun Admiral. Op dit niveau kan het hele spel nog een keer gespeeld worden zodat de bollebozen onder u ook aan hun trekken kunnen komen (puh, uitslovers). Dat zijn toch al gauw een dikke honderd misdaden.

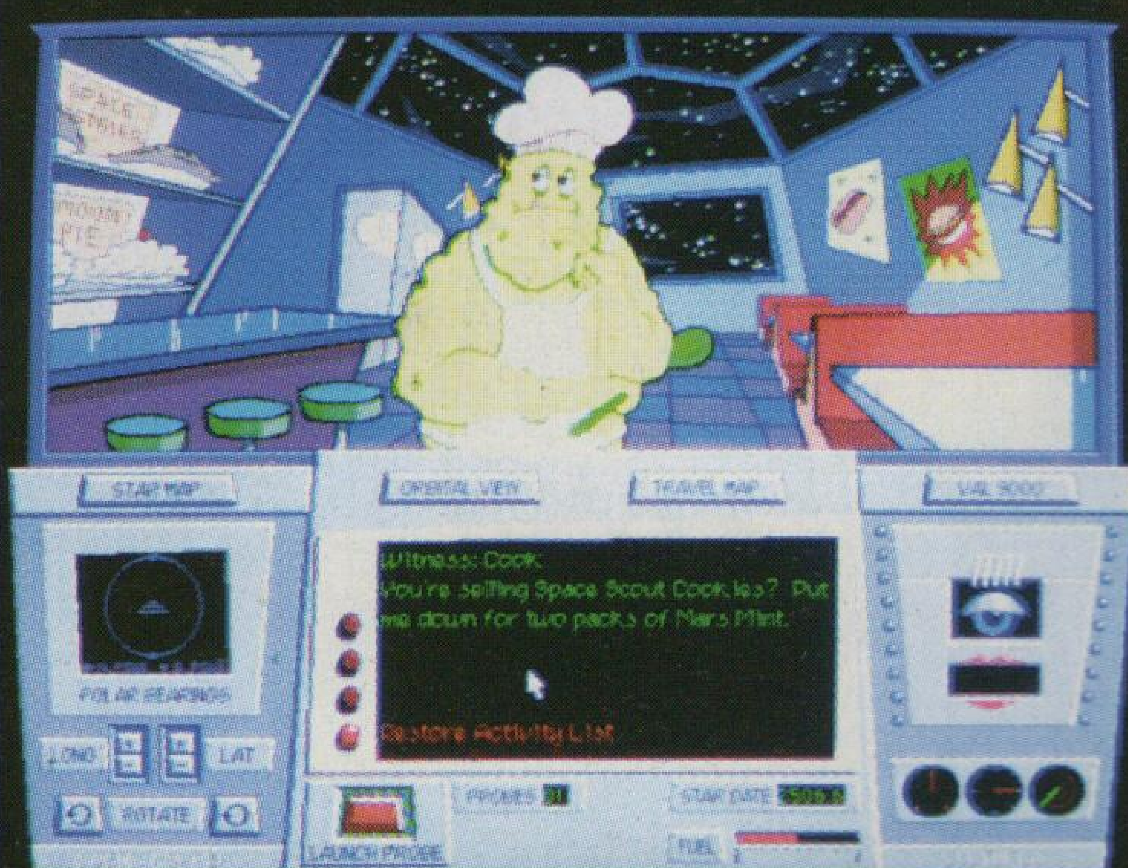


MS-DOS

Een hint die u krijgt, verwijst naar één van de 32 plaatsen in het zonnestelsel die bezocht kunnen worden. Deze hints zijn cryptisch, bijvoorbeeld: "Hoewel de naam anders doet vermoeden, is dit niet de grootste maan". In dit geval gaat het om Saturnus' Titan die net iets kleiner is dan Jupiter's Ganymedes.

Nu is bij de meeste mensen dit soort feiten niet bepaald uit de parate kennishoed te toveren. Daarom hebben de makers van het spel in de boordcomputer een riante database gestopt. Bijna negenhonderd(!) schermen informatie over het zonnestelsel, astronauten (11 mensen en de aap Ham), astronomen, sterrenbeelden, bemande- en onbemande reizen (compleet met twee filmpjes van het planeetoppervlak) en of dat niet genoeg is worden de zon, de asteroïdengordel, de komeet van Halley en elke planeet met hun maan of manen beschreven. Dit alles gelardeerd met foto's, afkomstig van NASA, Buzz Aldrin en Jet Propulsion Lab om er een paar te noemen.

De informatie in deze database is erg breed; van mythologie ("Cassiopeia, een Ethiopische koningin en moeder van de bijzonder mooie Andromeda, schepte op over haar dochter en zei dat Andromeda nog mooier was dan de zeenimfen. Dit viel niet erg goed bij Neptunus en deze beval dat Andromeda geofferd moest worden aan de walvis Cetus. Gelukkig werd ze op tijd gered door Perseus die de walvis het afgehouwen hoofd van Medusa liet zien zodat deze tot steen werd.") tot naakte feiten ("Enceladus, een maan van Saturnus heeft het hoogste albedo van het zonnestelsel; bijna 100% van het opgevangen licht wordt teruggekaatst en wanneer u bedenkt dat vers gevallen sneeuw een albedo van 75% heeft, snapt u misschien waarom men nog steeds weinig weet over het oppervlak van dit lichaam.") U hoeft niet de hele database door te spitten wanneer u een kernwoord weet, dit kernwoord typt u in en dan doet de computer de rest.



Ook is er een sterrenkaart; u bevindt zich min of meer in het centrum van deze bol en u kunt deze naar willekeurige coördinaten verschuiven. Zowel de lijnen die de sterren van een sterrenbeeld verbinden, als de namen van de sterrenbeelden kunnen uitgeschakeld worden en dan heeft u grofweg een tamelijk accurate sterrenkaart van het noordelijk- en zuidelijk halfrond. Het enige dat u niet kunt instellen is de tijd van waarneming; maar ook daaraan is gedacht. In de doos bevindt zich "Peterson First Guide to Astronomy" (inderdaad, die van die vogelgids), een beknopte veldgids voor sterren, planeten en heelal. Dit gidsje is voor mensen die de Maan en de Grote Beer nog wel kunnen vinden, maar de rest niet, en het enige dat u nodig heeft is het blote oog, een verrekijker en later mogelijk een eenvoudige telescoop. In deze gids staat een aantal sterrenkaarten compleet met datum en tijd en een beetje handig persoon kan op een bewolkte avond op het beeldscherm zien wat de nachtelijke hemel op dat moment te bieden heeft.

Hoewel het spel de aantrekkingskracht mist van bijvoorbeeld adventures, waarbij men na tien minuten spelen op het horloge kijkt en ziet dat het vier uur later is, moet men zichzelf toch regelmatig dwingen om nog maar één diefstal op te lossen en dan echt naar bed te gaan. Het educatieve element in dit spel, dat ook onder Windows draait, heeft de overhand, en de leeftijd die op de doos staat aangegeven is 12 jaar of ouder. Maar voor volwassenen met interesse in het zonnestelsel is het ook zeer geschikt, zeker wanneer u het educatieve element belangrijker vindt dan het speltechnische. Een vereiste is een beheersing van de Engelse taal die verder gaat dan schroeven en nagelen. Dat brengt u wel zo af en toe in een dilemma, maar ik heb al besloten dat ik vannacht (het belooft een heldere nacht te worden) buiten ga zitten met een verrekijker, het Petersongidsje en een goede fles wijn. Ik ga op zoek naar het Andromedastelsel, dat ken ik tenslotte alleen maar van foto's. Carmen probeer ik morgen wel weer te pakken.

Gieneke Spannenburg

PRODUKTINFO 

Fabrikant: Brøderbund
MS-DOS: ƒ 139,50 / BEF 2699
Beeld: VGA
Geluid: Soundblaster (Pro) / Pro Audio Spectrum / Roland / AdLib
Systeemeisen: 386, 16 Mhz, 640 Kb, harddisk (8 Mb)

PRINCE of PERSIA 2

The Shadow and The Flame

WEET U NOG HOE HET GING IN DEEL 1 VAN DEZE MEGAHIT VOOR DE PC? DE HOOFDROLSPELER WERD PER SCHIP NAAR PERZIE VERVOERD. DAAR AANGEKOMEN WERD DE VIRIELE JONGELING VERLIEFD OP DE DOCHTER VAN DE SULTAN. WONDER BOVEN WONDER WERD DE KNAPPE SULTANSDOCHTER OOK VERLIEFD OP DE EVENEENS NIET ONAANTREKKELIJKE JONGELING. HET PERZISCHE VOLK VOND HET TE GEK, WAT EEN MOOI PRINSELIJK PAAR VORMDE DIE TWEE.

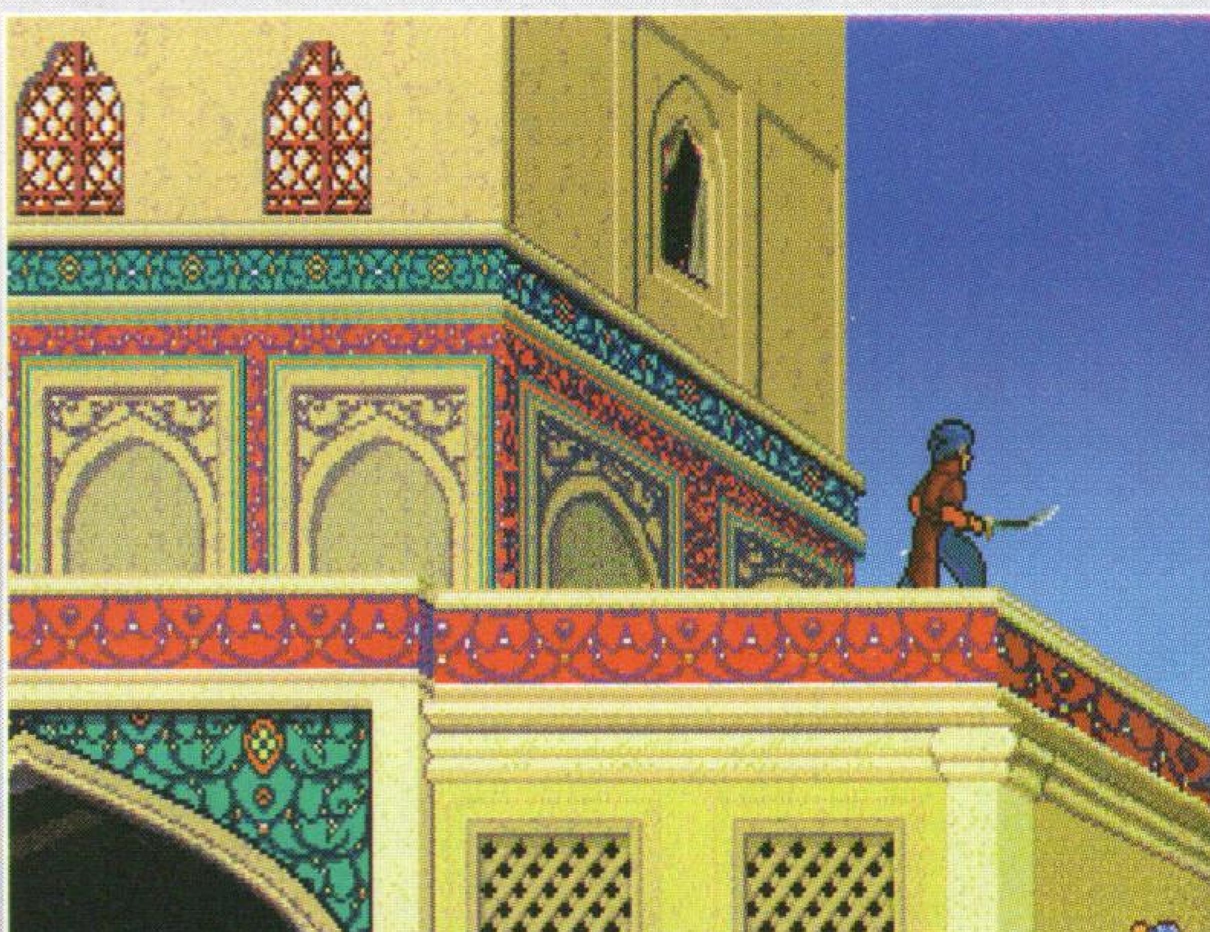
De Sultan zelf had meer gehoopt op een koning of dan op z'n minst een prins van stand. De gedachte dat zijn dochter er met zo'n blaag vandoor zou gaan kon de Sultan moeilijk verkroppen. Zo moeilijk dat het maar een haar scheelde of de robuust gebeeldhouwde kop van de jongeling zou niet meer zo vast op zijn romp zitten. Gelukkig voorkwam de prinses de onthoofding en na veel zeuren mag de jongeling dan toch blijven, jawel levend. Op deze manier kreeg Perzië zijn nieuwe prins.

Tot de prins op een morgen de kroonzaal inloopt om gezellig naast de prinses aan te schuiven voor zijn dagelijkse eitje met een croissantje jam. Daar blijkt zijn plaats al ingenomen te zijn door iemand die verdacht veel lijkt op de prins. Sterker nog, de prinses lijkt de echte prins niet meer te herkennen. Na een commando van de nepprins stormen van alle kanten wachters op de verbijsterde prins af. En met een lege maag maakt onze held een noodsprong door het glas in lood en belandt op het dak. Daar moet hij een aardige sprint trekken en diverse wachters verslaan voordat hij nog net op de achterkant van een wegzeilend schip kan springen. Ontsnapt gelukkig, maar wat was daar aan de hand?

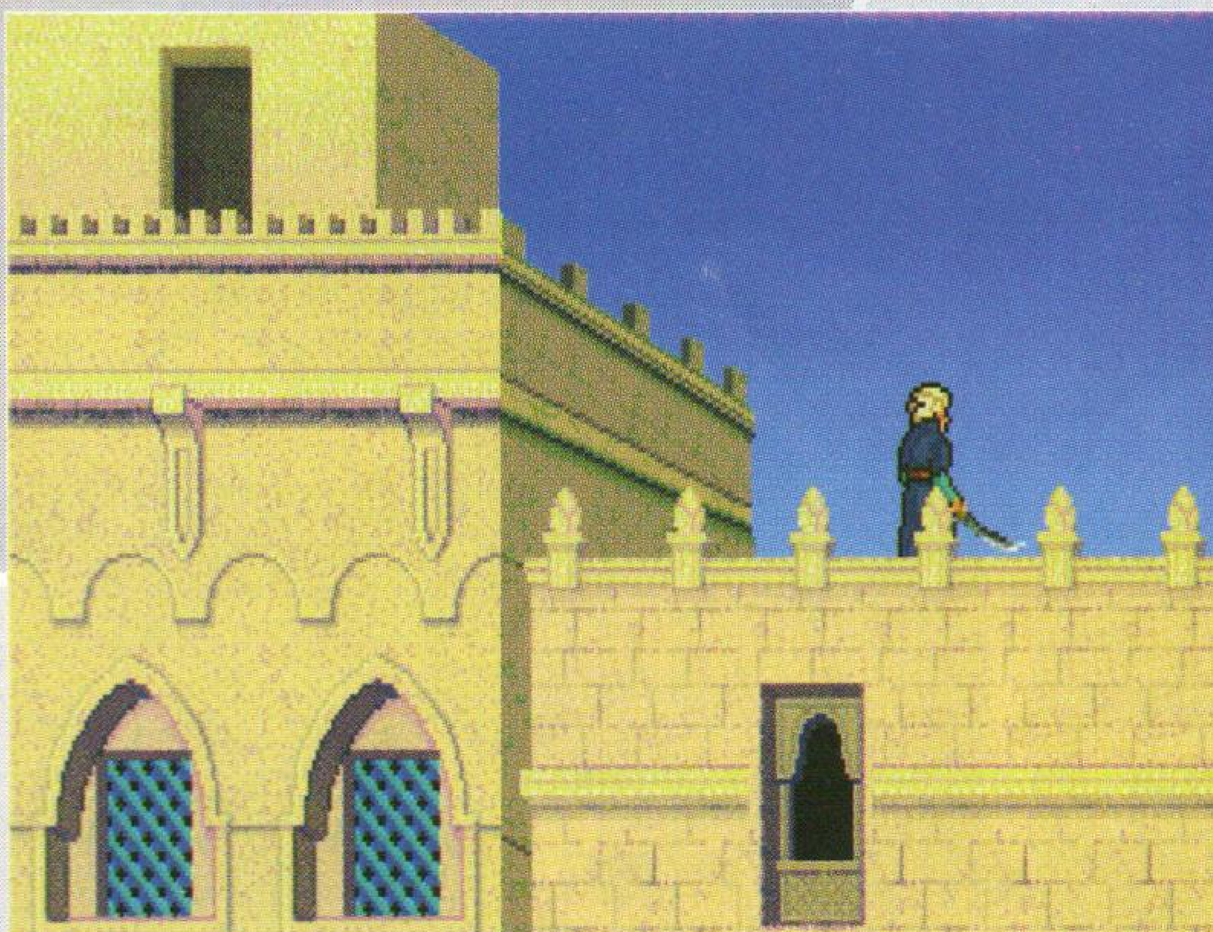
Denkend over de vraag waar het nu allemaal misging gebeurt er iets onprettigs met het schip. De boot die eigenlijk al jaren uit de vaart had moeten worden genomen, lijdt schipbreuk. Met uw laatste krachten zwemt de prins naar een eiland. Op dit eiland vindt hij een geheime toegang in de rotsen. Vastberaden om uit te vinden wie zijn vijand is, en hoe onze pechvogel de prinses weer terug kan vinden gaat hij de catacomben in.

Vanaf dit moment begint het eigenlijke spel. In de goede *Prince* traditie moet de held weer springen, rennen, bukken en vooral vechten om zich door de verschillende niveaus heen te werken. Tijdens het spel krijgt onze prins magische kwaliteiten. Zo kan de prins op een bepaald moment zichzelf scheiden van zijn lichaam. Het lichaam blijft op de vloer liggen en lijkt dood. De prins gaat nu echter verder als schaduw en kan op deze manier tegenstanders verslaan. Het is echter wel zaak om band tussen het lichaam en de schaduw in de gaten te houden. Als de kracht van de prins onder de acht eenheden komt, wordt deze (imaginaire) band te dun en breekt hij. Met als gevolg dat de prins echt dood is.
Ook kan de prins zich verderop in het spel behalve met het zwaard ook verdedigen door vuurballen te gooien. Dit is een veilige manier om de tegenstanders een kopje kleiner te maken, want van een afstand kunnen ze de prins niet raken met hun zwaard.

Vervelende tegenstanders zijn overigens ook de skeletten. Omdat deze bottenfabrieken al dood zijn, kunt u ze niet verslaan. Ook een kopje kleiner maken lukt niet. Wel zijn ze tijdelijk uit te schakelen. De skeletten vinden echter altijd weer de kracht om op te staan en weer verder te vechten, ergelijk!



Om de prins nog een beetje kans te geven tijdens zijn er her en der fourageposten aanwezig. Hier staan de bekende flesjes met borrelende inhoud. De rode inhoud zorgt voor vernieuwde kracht. U kunt uw kracht verliezen door verwondigen van de tegenstander, maar ook door omlaag stortende plafonds of sprongen van meer dan twee verdiepingen. Ook zijn de catacomben vergeven van valkuilen, pijlen afschietende installaties en meer van dat fraais. De flesjes levenselixer zijn van evident belang voor het uitspelen van het spel. Maar pas op met het snoepen van de flesjes. Niet alles is goed voor de prins. Borrelt er iets blauwigs uit het flesje, laat het dan staan, dit kost namelijk het leven van de jongeling.



In het begin van het spel is tijd een onbelangrijke factor. Tijdens het derde niveau echter gebeuren er in Perzië vervelende dingen, waardoor de prinses bedreigd wordt. Nu gaat de tijd ook een belangrijke factor spelen. Vanaf dat moment heeft de prins een beperkt aantal minuten om het spel te voltooien.

Bij de installatie van *Prince 2* wordt ook de mogelijkheid geboden om het spel (in een DOS box) onder Windows te installeren. Deze optie werkt goed, bedenk echter wel dat de snelheid van het spel (performance) danig achteruit kan lopen. Dit komt omdat Windows bij machines die over weinig geheugen beschikken informatie tijdelijk op de harddisk zet (swappen). Daar de toegangstijd en doorvoertijd van een harddisk vele male lager ligt dan die van het interne geheugen is dit dus ook veel trager. Als u deze vertraging bemerkt, kunt u *Prince 2* beter niet onder Windows draaien, of u moet van koffie houden natuurlijk.

Prince 2 is weer een perfect avonturenspel. De graphics zijn van de bekende sublieme kwaliteit. De animaties verlopen vloeiend, maar dat kenden we ook al van versie I. Het spel sluit naadloos aan op de eerste versie. Het voegt alleen weinig toe aan het eerste deel. De stukjes tussen de verschillende niveaus zijn wat uitgebreider. Grafisch en speltechnisch is *Prince 2* op hetzelfde (prima) niveau gebleven. Ook de spel moeilijkheid van *Prince 2* is niet veranderd ten opzichte van deel 1. Als u *Prince 1* een geweldig programma vond, en meer van hetzelfde wilt, dan is *Prince 2* een aanrader. Zoekt u nieuwigheden in *Prince 2* ten opzichte van de eerste versie, dan kunt u *Prince 2* beter laten liggen.

Charles Matou

PRODUKTINFO



Fabrikant: Broderbund
MS-DOS: ƒ 139,50 / BEF 2699
Beeld: VGA
Geluid: Soundblaster (Pro) / AdLib / Roland
Systeemeisen: 286, 10 Mhz, 640 Kb, 2Mb RAM, Harddisk (6,5 Mb)

SPACE HULK

HET SPEL *SPACE HULK* VAN GAMES WORKSHOP IS EEN VAN DE MEEST POPULAIRE RPG BORDSPELLEN OOIT UITGEBRACHT. EN DAT IS OOK WEL TE MERKEN AAN DE HANDLEIDING DIE BIJ DE COMPUTERVERSIE ZIT, DAARIN VINDT U EEN HELE LADING ARTIESTEN, HANDELSKENMERKEN EN PRACHTIGE ILLUSTRATIES.

HET VERHAAL

In de verre toekomst heeft de mensheid een gigantische puinhoop van het heelal gemaakt. Overal zwerven resten van satellieten, raketten en ruimtestations, de *Space Hulk*'s.
Dit ruimteafval is het domein geworden van een meedogenloos buitenaards

MS-DOS



ras, de "Genestealers". Deze verschrikkelijke wezens wachten hier op argeloze menselijke bezoekers, welke gebruikt worden als transport naar de bewoonde menselijke wereld.

Net als in de film *Aliens* dient het menselijk lichaam als broedplaats voor buitenaardse wezens. De mensheid is zeer geschrokken van deze machtige wezens en vormt een elitecorps, de "Terminators". Deze uitroeiers moeten korte metten maken met het ruimtegespuis.

HET SPEL

Space Hulk is een schietspel in de ruimte met een beetje strategie. Het spel bestaat uit een groot aantal missies aan boord van verschillende typen ruimteafval.
U bent kapitein van een groep "Terminators" die luisteren naar uw

MS-DOS



orders. Via een aantal monitoren ziet u hetzelfde als wat de commandotroepen zien en met de muis kunt u de troepen laten bewegen en schieten.

Al lopend door de gangen van het ruimteschroot komt u vanzelf "Genestealers" tegen die veel sneller zijn dan u en die, als u niet oppast, voor een bloederig tafereel kunnen zorgen. Hogere levenskansen heeft u met de "Overwatch"-mogelijkheid. Deze strategische optie biedt u een overzicht van het slagveld compleet met levensvorm-scanners. Elk van uw troepen kunt u op dit scherm orders geven, bijvoorbeeld: beweeg van punt A naar punt B. Dit commando wordt dan intelligent opgevolgd; deuren worden geopend en buitenaardse monsters die men tegenkomt, worden uit de weg geruimd.





EN DAN

Na het geweldige intro met veel snelle muziek, spetterende geluidseffecten, prachtige animaties en gedigitaliseerde spraak kunt u beginnen met een aantal trainingsmissies. Deze missies leren u om de troepen orders te geven, te besturen, vijanden te verslaan en om voorwerpen te vinden. Vervolgens kunt u wat uitgebreidere trainingsmissies en gewone missies spelen, om uiteindelijk het "Deathwing" scenario te spelen. Dit immense scenario bestaat een twintigtal missies welke teruggaan naar de eerste confrontatie met het buitenaardse ras en hopelijk eindigen met de vernietiging ervan.

MS-DOS



PRODUKTINFO

Fabrikant: Electronic Arts
MS-DOS ƒ 149,50/BEF. 2889
Video: MCGA, VGA
Audio: SoundBlaster, Adlib (260Kb EMS nodig voor geluid)
Systeemeisen: 286 10Mhz, DOS 3.3 of later, 580Kb RAM, Microsoft-muis, harddisk (8,5 Mb vrij)

IBM

Prachtig uitgevoerd, snelle actie, geweldige geluidseffecten en het draait zelfs prima op een 286. Een klein beetje nadenken en verder in het wilde weg buitenaardse monsters neerknallen en verbranden.

Liefhebbers van spellen als *Wolfenstein 3D* kunnen in *Space Hulk* hun hart ophalen.

Wat mij betreft een geheide aanrader !

Laurens van Wijk

SYNDICATE

DE TOEKOMST IS DUISTER, DE WERELD WORDT GEREGEERD DOOR MISDAADORGANISATIES. DE ORDE WORDT GEHANDHAAFD DOOR CYBORGS. VOOR DEZE HALF-MENS/HALF-MACHINES GELDT SLECHTS ÉÉN WET, DIE UIT DE LOOP VAN EEN GEWEER KOMT.

HET ONTSTAAN

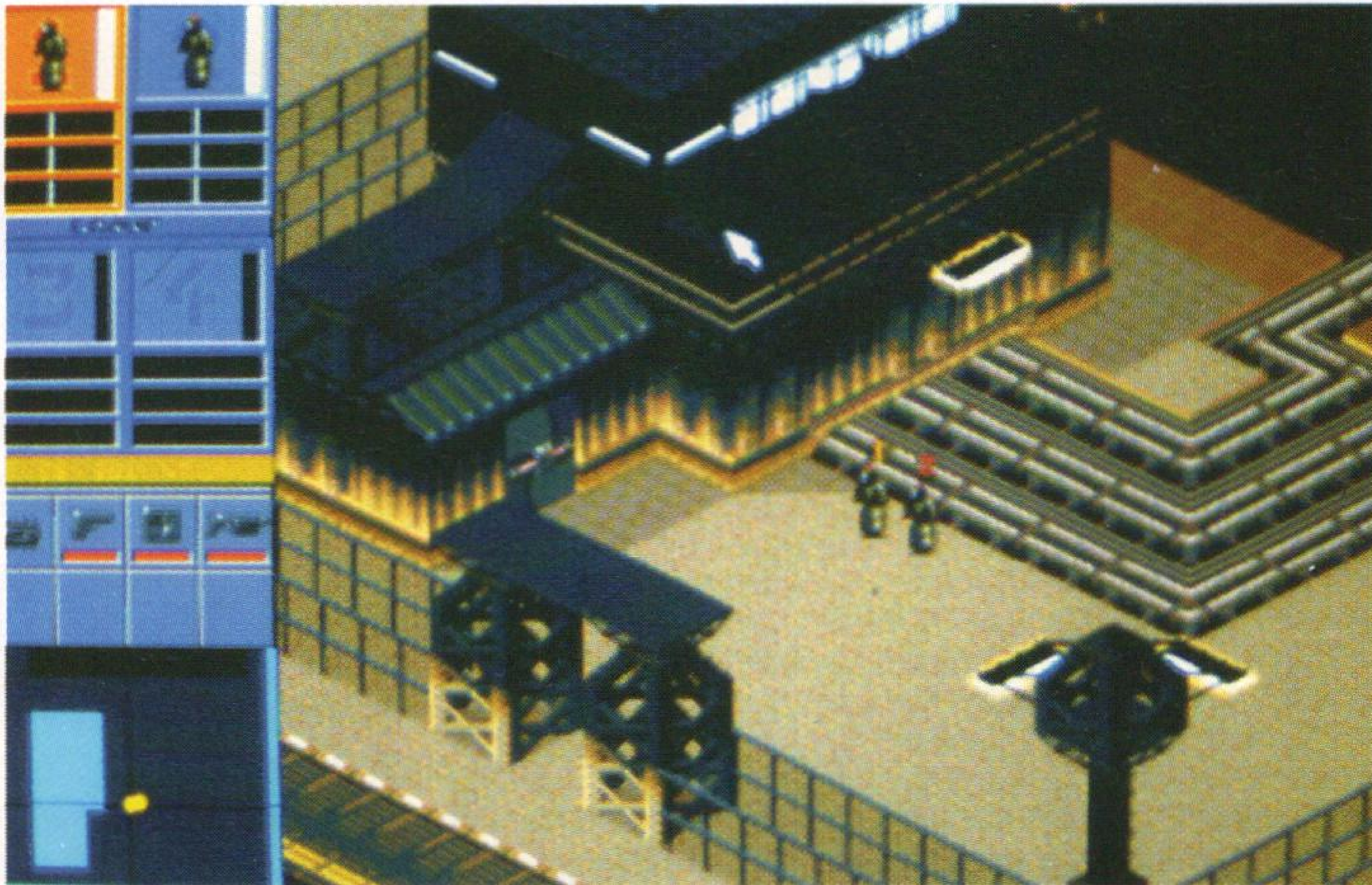
De uitvinding van de cyborg kwam met de *CHIP*, een nieuw soort elektronische drug. Deze werd geïmplanteerd in de nek en men bekeek de toch al zo vervuilde wereld meteen een heel stuk vrolijker. De Chip werd geadverteerd met de slogan: *"Waarom de wereld veranderen, als u deze kunt veranderen in uw hoofd?"*
Men raakte verslaafd aan deze Chip (zoals dat altijd gebeurt) en de chipfabrikanten voerden onderling ruzie om de technologie te monopoliseren. De onderwereld ruikt winst en koopt en moordt zich een positie in de directie van diverse chip-bedrijven. Het duurt dan ook niet lang voordat de hele wereld in handen is van de georganiseerde misdaad. De chip werd verbeterd en kan uiteindelijk worden gebruikt om mensen te besturen. Aan de lichamen van deze mensen werd vervolgens een en ander verbeterd; de cyborg is geboren.

GEEN WETTEN

In *Syndicate* staat de speler aan het hoofd van één van de acht grootste misdaadorganisaties die de wereld regeren. De macht is verdeeld en het doel is dan ook om alleenheerser te worden. Voor het gemak is de Aarde onderverdeeld in vijftig staten en om een staat te kunnen veroveren moet een opdracht of missie worden uitgevoerd. Een missie wordt uitgevoerd door maximaal vier cyborgs die in een 3D omgeving te besturen zijn. Missies kunnen variëren van het gijzelen van de vrouw van de minister tot het stelen van prototypes van wapens.
Wordt aan de opdracht voldaan, dan heeft de speler zijn recht laten gelden en krijgt hij die staat erbij. U kunt vervolgens belasting heffen om meer wapens te kopen voor volgende missies. Wordt er teveel belasting geheven, dan komt de bevolking in opstand en kan men de staat weer verliezen. Hoe groter de bevolking, des te meer belasting, maar het is ook een veel zwaardere opgave om de staat te veroveren.

GEEN BEPERKINGEN

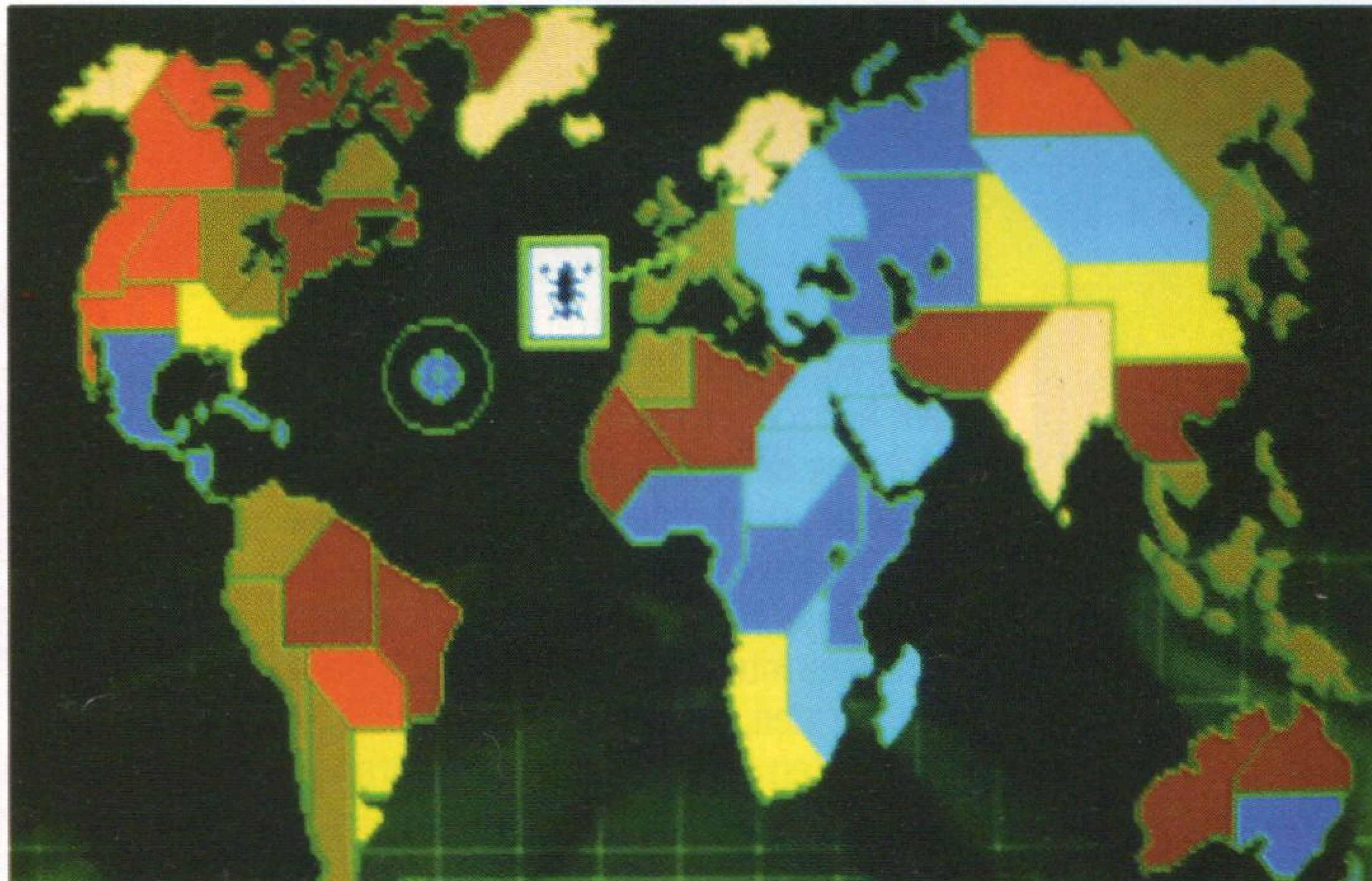
Na aanvang van het spel komt de speler in het hoofdmenu. Hier kan worden gekozen uit algemeen gangbare zaken (zoals saven, restoren, starten en verlaten van het spel). Start men met een nieuwe volle partij van *Syndicate* of laadt men een spel, dan verschijnt er een wereldkaart met alle staten en hun kleur (afhankelijk van de bezitter van de staat). Wordt een staat gekozen welke grenst aan een staat van de speler, dan verschijnt onder in beeld "BRIEF" wat inhoudt dat de staat kan worden veroverd.


MS-DOS

Na een beeld met de opdracht die bij de staat hoort komt men in het menu om een team van cyborgs samen te stellen. De cyborgs kunnen worden bewapend en anatomisch worden verbeterd. Betere ogen voor scherper schieten of betere benen voor een hoger looptempo behoren tot de mogelijkheden. Heeft men het geheel een beetje aangekleed, dan kan worden begonnen met het eigenlijke spel.

SLECHTS KOGELS

Linksboven in beeld staan de vier afzonderlijke teamleden met hun bewapening, daaronder een scanner van de omgeving en het gehele drie-kwart beeld rechts daarvan wordt in beslag genomen door het speelveld. Eigen cyborgs lopen hierin rond met een nummer boven het hoofd. De cyborgs zijn samen als één persoon of apart te besturen. Om ze te besturen moet worden geklikt in de omgeving van de persoon. Ziet men een andere persoon die moet worden gedood, dan klikt men met de rechtermuisknop op die persoon en de klus wordt geklaard (als er een wapen voorhanden is.) Door het signaal te volgen dat op de scanner verschijnt loopt men vanzelf naar het doel. Soms is dat heel simpel; elimineren en klaar. Maar als een persoon moet worden gehersenspoeld en gegijzeld, dan moet daar wel de apparatuur voor worden meegenomen en de gijzelaar moet op de weg terug naar het rendez-vous-punt wel goed worden bewaakt. De tegenstanders zijn in het begin nog in de minderheid en de bewapening is dan erg simpel, maar hoe verder men in het spel vordert, des te meer tegenstanders er komen en hoe zwaarder de bewapening ervoor moet zijn.


MS-DOS

Wapens verkrijgt men op drie manieren: Gewoon "kopen op de zaak", afpakken van uitgeschakelde tegenstanders of zelf research plegen naar nieuwe technieken. Dit laatste kan behoorlijk duur zijn. Opletten is dan ook noodzaak, want soms heeft de tegenstander wapens bij zich welke de speler zelf nog niet heeft en de research ernaar kan dan behoorlijk worden verkort.

IPA LEVELS

Linksboven in beeld bij de inventaris van de teamleden kan tevens worden gezien hoe het staat met de mentale en fysieke kracht van de cyborgs. Deze kan worden onderverdeeld in drie soorten:
Intelligence: controleert de reactie in een bepaalde situatie;
Perception: verbetert de schietvaardigheid en maakt een agent attent op gevaar; Adrenaline: controleert de snelheid van de cyborg.
In drie balkjes worden deze aangegeven, hoe verder de levels teruglopen, des te minder worden de prestaties van de cyborg. Men zal het dan even zonder deze extra kracht moeten doen om het level weer op peil te laten komen.

Ik kan kort zijn over *Syndicate*: actiefanaten die houden van spellen als *Wolfenstein* en *Special Forces moeten* dit spel gewoon in hun collectie hebben.
Toch nog een klein puntje van kritiek. Als een eigen cyborg achter een gebouw loopt, dan wordt het moeilijk om hem goed te besturen. Ook als de tegenstander zich achter een gebouw verschuilt is het moeilijk om hem te localiseren. Men ziet het allemaal wel op de scanner, maar daarop kan niet worden aangegeven welke tegenstanders als doel moeten worden geselecteerd. Dit probleem doet zich ook voor als het team een gebouw wordt ingestuurd. Ook dan ziet men niet goed waar men moet zoeken. Fijner zou hier zijn geweest als het dak even van het gebouw zou worden getild.

Maar ondanks mijn gezeur: absoluut verplichte aanschaf!

Arthur Geraerts

PRODUKTINFO

Fabrikant: Bullfrog/Electronic Arts
MS-DOS: ƒ 149,50/BEF. 2889
Beeld: VGA
Geluidskaarten: Uitsluitend Soundblaster
Systeemeis: 386 25Mhz, 4Mb, harddisk (12Mb vrij)

NIEUWTJES • STOP • VERWACHT • STOP • LAATSTE NIEUWS • STOP

LOTUS - THE ULTIMATE CHALLENGE

Gremlin heeft in de afgelopen jaren een aantal spellen uitgegeven waarin men kon scheuren in een snelle Lotus. Tot nu toe verschenen drie spellen (*Lotus Esprit Turbo Challenge, Lotus Turbo Challenge 2* en *Lotus 3 - The Ultimate Challenge*) voor Amiga en Atari ST en een spel voor de Sega Mega Drive (*Lotus Turbo Challenge*). Binnenkort kunnen echter ook de bezitters van een PC hun hart ophalen aan bloedstollende race-actie in *Lotus - The Ultimate Challenge.*

Dit spel is in wezen gelijk aan *Lotus 3* voor Amiga en Atari ST, dus behalve gebruik te maken van een aantal voorgeprogrammeerde circuits kan men zelf met behulp van het programma-onderdeel RECS (Racing Environment Construction System) naar hartelust experimenteren met eigengemaakte circuits. Het ontwerpen van die circuits gebeurt hiermee niet door - als bij een modelracebaan - stukken weg aan elkaar te sluiten, maar door een bestaand parcours op eenvoudige wijze aan te passen door bijvoorbeeld bochten meer of minder scherp te maken. (Zie voor meer informatie hierover de recensie in Hoog Spel 12.) Als de PC uitvoering net zo goed is als de eerdere versies voor andere computers - en we hebben geen enkele reden om aan te nemen dat dit niet zo is - dan heeft Gremlin weer een geheide hit in handen.

Gremlin: MS-DOS

MS-DOS



MS-DOS



OSCAR

In feite zou dit spel eerst *Trolls II* gaan heten maar bij Flair hebben ze op het laatste moment besloten de held een andere broek aan te trekken en te herdopen tot Oscar. Net als iedereen gaat Oscar graag naar de bioscoop en daar begint de pret dan ook. In deze multi-level platform extravaganza moet Oscar een aantal Oscars (jaja!) bij elkaar zoeken.
Wanneer Oscar in het bioscoopcomplex aankomt ziet hij welke films er draaien. Iedere film is een wereld die verkend moet worden, wil Oscar de grootste ster aller tijden van het filmdoek worden.

Oscar zwoegt van scène naar scène om zijn Oscars te verzamelen om zodoende van film naar film te gaan om zijn doel te bereiken. Maar zijn taak is niet eenvoudig. Menig andere filmster uit het heden, verleden en zelfs de toekomst probeert hetzelfde!

Flair: MS-DOS, Amiga (1200)

MS-DOS



GATEWAY II

Vijfhonderdduizend jaar geleden heerste een technologisch zeer geavanceerde beschaving over het heelal, de Heechee. Toen verdwenen ze...
In *Homeworld*, het tweede deel van deze op Frederik Pohl's beroemde Heechee saga gebaseerde adventure-serie, is het het jaar 2112 A.D.. Een fanatieke groep terroristen wil een oude vijand van de Heechee naar de Aarde leiden om de mensheid in een zuiverend hellevuur van alle kwaad te reinigen. U moet hen tegenhouden, maar kunt dit niet alleen.

MS-DOS

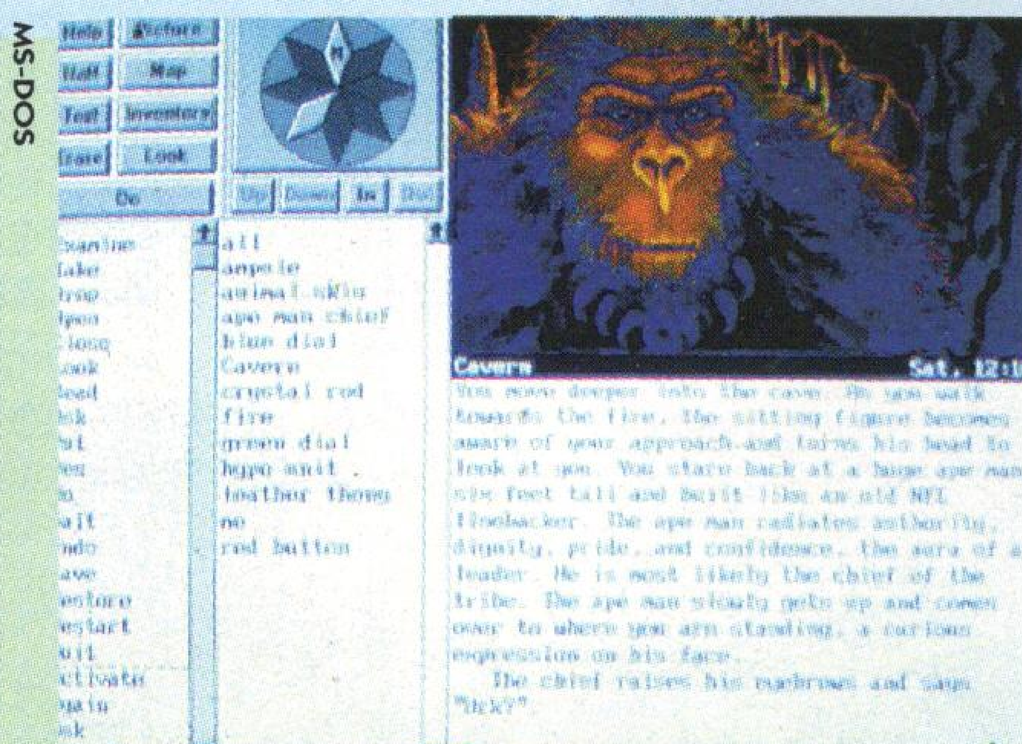


De race om deze idioten te stoppen brengt u op een reis naar verre werelden en nieuwe avonturen. Uiteindelijk doorbreekt u zelfs de 'event horizon' van een zwart gat om vervolgens de laatste hoop op redding te ontdekken: de thuiswereld van de Heechee.

Nu kunt u de Heechee ontmoeten en dankzij een nieuwe intelligente gespreks-interface zelfs met ze praten, buitenaardse technologie gebruiken en een sterreschip besturen!

Legend: MS-DOS

MS-DOS



COMPANIONS OF XANTH

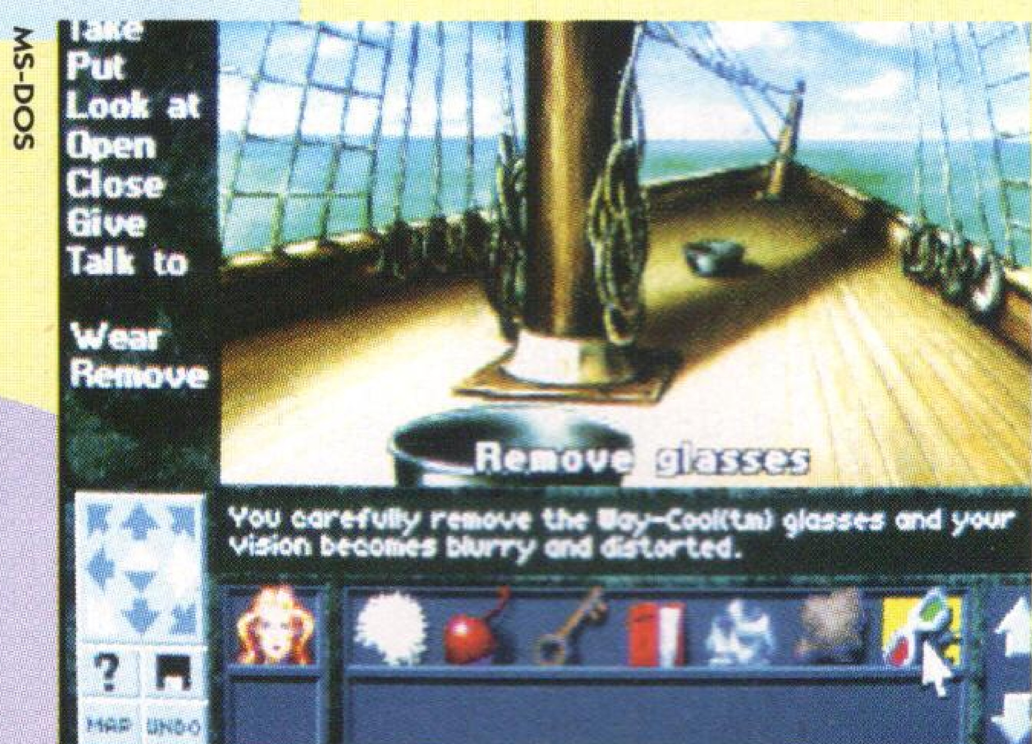
Meer dan 15 jaar al onderhoudt Piers Anthony de wereld met zijn vermakelijke *Xanth* verhalen. Deze serie wordt beschouwd als de beste Fantasy serie ooit geschreven, en is bijzonder geliefd vanwege de bijzondere humor en schier ontelbare woordspelingen (sommige wel bijzonder obscuur!). Met *Companions of Xanth* is het nu voor het eerst mogelijk de magische wereld van mythische wonderen van het *Xanth* universum op een computer te betreden.

U neemt deel aan een ijzingwekkend avontuur waarin het bestaan van de magie zelf op het spel staat. U krijgt te maken met elfen, ogres, demonen, golems, centauren, de slangenprinses Naga en zelfs de dodelijk Gap Draak. U ervaart de gevaren en wonderen van *Xanth* uit de eerste hand wanneer u het tegen de boosaardige Com-Pewter (kijk, zo'n soort woordspeling bedoelen we nu) opneemt, de sinistere Humphrey te slim af bent en de horror van de begraafplaatsen en spookhuizen in de Gourd overleeft.

Gedurende de eerste vijf maanden van levering zal onder een exclusief contract met Tor Books, de paperback versie van het zestiende *Xanth* boek *Demon's Don't Dream* uitsluitend als bijsluiter bij het spel te krijgen zijn.

Legend: MS-DOS

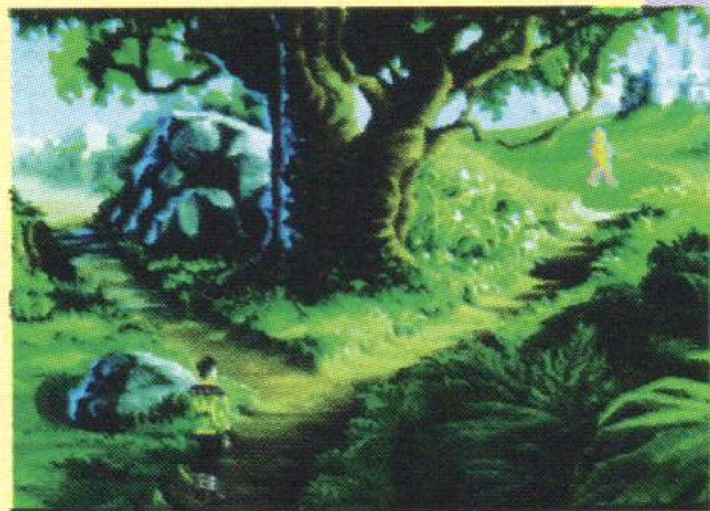
MS-DOS



SIERRA NIEUWS

KING'S QUEST 6

De binnenkort te verschijnen CD-ROM versie van *King's Quest 6* zal afgezien van spraak (waaronder een echte Hollywood beroemdheid) ook een aantal interessante extra's bevatten. Zo zal er een **HONDERD** schermen tellende beeld-show zijn van alle in het spel gebruikte materiaal, inclusief tekeningen en graphics


MS-DOS

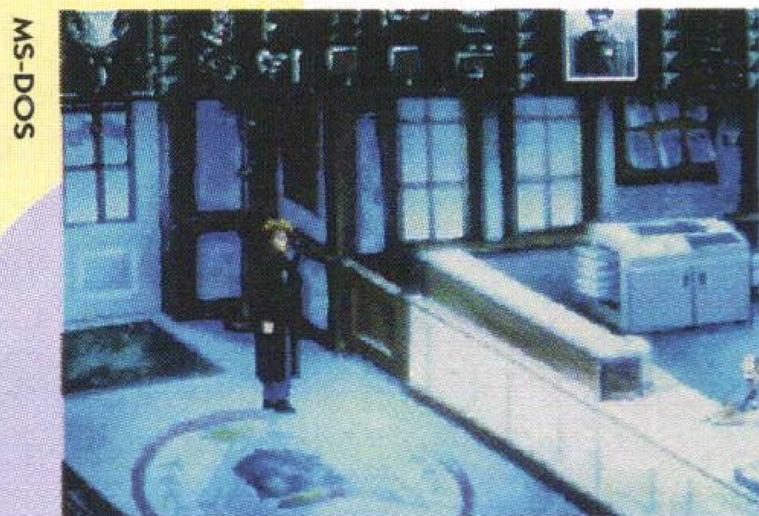
die niet gebruikt werden. Bovendien zal de CD-ROM een bijna **VIJF** minuten durende videofilm bevatten over hoe *King's Quest 6* gemaakt werd. Deze video, die onder *Windows* draait, bevat het eerste multimedia interview met Roberta Williams, de bedenkster van de **King's Quest** serie.

LARRY 6!!

Er was gezworen dat het niet zou gebeuren, maar Al Lowe heeft het toch niet kunnen laten. Zo rond Kerstmis kunt u wederom met Larry op stap, deze keer met meer meiden dan ooit tevoren! In totaal zullen tien dames het plezier mogen smaken Larry in het luxueuze kuuroord La Costa Lotta te ontmoeten. En alsof dat nog niet genoeg is, heeft Al Lowe ook nog wat innovatieve veranderingen in de spelstructuur aangebracht. Maar daarover een andere keer meer.

GABRIEL KNIGHT

Het eerste deel van een interactieve serie in een Neo-Gothisch universum. Gabriel is een onervaren amateur-detective in New Orleans die een familietraditie hoog probeert te houden. Al eeuwenlang namelijk bestrijden zijn voorvaders in de gedaante van de Shadow Hunter de donkere machten van het kwaad. Fantasy en werkelijkheid samen met mythologische legendes zoals heksen, zombies, weerwolven en vampiers worden zeer realistisch aan u voorgetoverd. Gabriel is als de Shadow Hunter het archetype van het Goede, wat behoorlijk afsteekt tegen zijn lakse instelling en punky, arrogante goed-uitziende verschijning. In dit spel krijgt u te maken met een serie rituele voodoo moorden. Onderwijl krijgt u langzaam maar zeker door wat het verband is tussen Gabriel, zijn heftige nachtmerries en een tragische verliefdheid die driehonderd jaar geleden plaats vond.


MS-DOS

Gabriel Knight werd geschreven door Jane Jensen, die mede-ontwerpster is van *King's Quest 6*.

ACES OVER EUROPE

Na het geweldige succes van *Aces of the Pacific* komt Dynamix nu met *Aces over Europe*. Zoals de titel al aangeeft speelt deze simulatie zich in in Europa tijdens W.O. II. U kunt piloot bij de U.S. Airforce, de RAF of de Luftwaffe worden. De missies zijn zeer uiteenlopend, variërend van


MS-DOS

patrouilles langs het front tot het opblazen van depots, mobiele eenheden en zwaar versterkte artillerie bunkers. Neem deel aan belangrijke gebeurtenissen zoals de invasie van Normandië, D-Day en de Battle of the Bulge.
Meer dan twintig toestellen kunt u vliegen, waaronder de Messerschmitt 262, de Supermarine Spitfire IX, de Arado-234B, de DeHaviland Mosquito VI en de P47D Thunderbolt.


MS-DOS

POLICE QUEST IV

Even zag het ernaar uit dat met het weglopen van Jim Walls naar Tsunami (zie de recensie van *Blue Force*) de *Police Quest* serie een voortijdige dood zou sterven. Niets is minder waar. *Police Quest IV* wordt geschreven door Daryl Gates, de voormalige commissaris van Los Angeles en moet het eerste spel van een geheel nieuw genre worden: Reality Role Playing. Het verhaal kan zo uit de eerste de beste krant geplukt worden: een reeks moorden, waaronder die van uw ex-partner, teistert Los Angeles. U bent hoofddetective John Carey en uw opdracht is de moordenaar, die ondertussen de gehele stad op stelten gezet heeft, op te sporen. *Police Quest IV* is het eerste foto-realistische spel. De meeste achtergronden werden in Los Angeles met behulp van de nieuwe Kodak DCS 200ci digitale camera opgenomen.

Alle Sierra spellen verschijnen aanvankelijk voor MS-DOS, later voor MacIntosh. Van sommige spellen worden eveneens Sega Mega CD versies vervaardigd. Amiga versies worden niet langer ontwikkeld.

'ALLO 'ALLO


MS-DOS

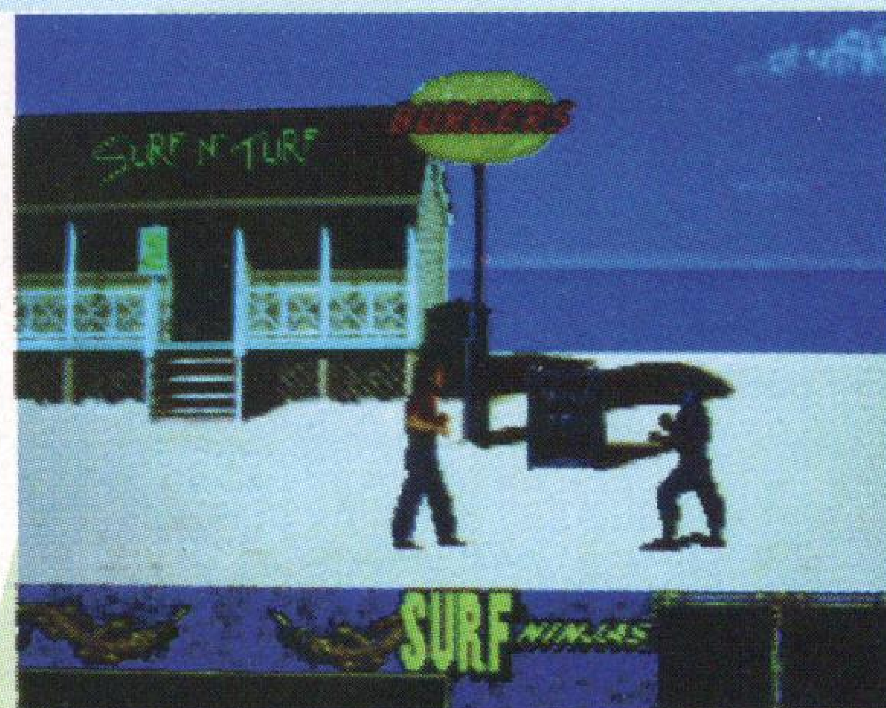
Het moest er van komen, iedere goede TV-serie wordt ooit wel eens tot computerspel vermalen. En deze fameuze serie waarin stuntelende Franse helden op komische wijze de verzetsheld uithangen kunt u binnenkort als arcade adventure op uw computer aanschouwen.
Het is nog wat te vroeg voor details, de makers zelf konden er ons bitter weinig over vertellen.
Behalve dan dat het 'jolly good' zou worden. En daarbij probeerden ze het Franse accent van de hoofdrolspeler na te doen,wat jammerlijk mislukte. Waarvan akte!

Alternative: Amiga, MS-DOS

SURF NINJAS OF THE SOUTH CHINA SEAS

Ongetwijfeld wordt dit spel winnaar van de ereprijs voor langste en meest idiote naam. Maar er schijnt een film van te komen, dus dan wordt daar toch heel anders tegen aangekeken.
Twee jonge broers worden naar Californië gebracht om door een familielid opgevoed te worden. Zij brengen het geweld van de martiale kunsten die ze op hun Sega Game Gear aanleren in het werkelijke leven tot uitvoer.
Het spel bestaat voor 75% uit arcade ninja knokken en 25% adventure; puzzels oplossend om verder te kunnen gaan in het spel.

De film wordt geproduceerd door de New Line Cinema Group, die ook verantwoordelijk was voor de *Turtles* films.


MS-DOS

Flair: Amiga (1200), MS-DOS

NIEUWTJES • STOP • VERWACHT • STOP • LAATSTE NIEUWS • STOP

Wordt Waterloo uw veld van eer?

FIELDS OF GLORY

GRIJP DEZE KANS OM ALS DIGITALE NAPOLEON DE LOOP VAN DE GESCHIEDENIS INGRIJPEND TE WIJZIGEN!

TERUG IN DE TIJD

We schrijven het jaar 1815. Napoleon besluit - met een beetje hulp van buitenaf - een einde aan zijn verbanning op het eiland Elba te maken. Eenmaal in Parijs sluiten duizenden soldaten zich bij hem aan om in een alles of niets poging Brussel te bereiken. Deze veldslag komt in de geschiedenisboeken als de laatste, zeer gewaagde en meest bloedige veldslag die onder zijn leiding uitgevochten zal worden: **Waterloo.** De uit vele landen geronselde troepen en het Franse leger ontmoeten elkaar op de ruime vlakten rondom Waterloo voor een gigantische en alles beslissende veldslag.

Wanneer Napoleon deze strijd gewonnen had, dan zou Europa er nu heel anders hebben uitgezien. De kleine man was een groot militair strateeg maar, zeker in zijn laatste jaren, ook een nogal overmoedig veldheer. Dat laatste heeft vele duizenden Europese mannen en uiteindelijk ook hemzelf de das om gedaan.

VELDSLAG

Microprose Simulation Software heeft met *Fields of Glory* een goed ogend en redelijk simpel te spelen 'veldslagspel' uitgebracht. De speler kan zich verplaatsen in het kleine jasje van Napoleon Bonaparte om een doorgang naar Brussel te forceren en zo een wig te drijven tussen het Duitse en het Engelse leger.
Het is ook mogelijk om als Wellington met zijn Anglo-Allied Army (een samenraapsel van Engelse, Duitse, Nederlandse en Belgische troepen) de Franse aanval af te slaan.
Of om als de Duitse officier Blücher, die met een goed getraind maar tamelijk ver uit elkaar opererend leger moest werken, de Franse opmars proberen te stuiten.

WAPENS

De veldslagen aan het eind van de achttiende en in het begin van de negentiende eeuw werden voor het grootste deel uitgevochten in lijf-aan-lijf gevechten. De belangrijkste wapens waren sabels, lansen en pistolen. Voor de verwoesting op iets grotere afstand beschikte men over verschillende soorten kanonnen.
Geweren bestonden slechts op beperkte schaal. De drie legers (voor het gemak even onderverdeeld in Fransen, Engelsen en Duitsers) wierpen tijdens Waterloo in totaal ongeveer 350.000 soldaten in de strijd en beschikten over ongeveer 900 geweren. Het Franse aandeel bestond uit 119.800 manschappen en 366 geweren.

SLAGVELD

Fields of Glory heeft zes verschillende niveaus. U mag als speler de sfeer van het slagveld even proeven op een 'Oefenveld van Eer' bij de plaats Nivelles; een door de ontwerpers verzonnen veldslag. Ook de slag bij Wagnée mag u nog zien als een training.
Maar op de zestiende juni van het jaar 1815 gaat het dan echt van dik-hout-zaagt-men-planken in Quatre Bras. Een echt gebeurde en voor Napoleon zeer belangrijke veldslag om de legers van Wellington en Blücher uiteen te drijven en de opmars naar Brussel mogelijk te maken.
Die slag bij Quatre Bras zult u niet zomaar winnen. Vooral niet omdat het Duitse leger van Blücher een omtrekkende beweging naar Ligny maakt waar hij de Franse troepen in de flank kan aanvallen.

WIE BENT U

U kunt het bevel over de Franse de Duitse of de gemengde Engelse troepen voeren. De computer neemt de acties en de troepenbewegingen van de andere partijen voor zijn rekening.

SPEELSTERKTE

Na de keuze van een van de vijf veldslagen en een van het gewenste leger moet u een speelsterkte kiezen: van Conscript tot Guard. Vervolgens kan nog worden gekozen of een veldslag volgens historische feiten of geheel vrij gespeeld moet of kan worden. Het spel heeft een eenvoudig te doorgronden besturing door het gebruik van keuzevensters en pull-down menu's. Het ontwerp is gemaakt op het gebruik van een muis maar het gaat ook redelijk via het toetsenbord.



MS-DOS

OPBOUW

Het kleinste onderdeel dat u in dit spel zelfstandig kunt laten opereren is een brigade. De vele brigades maken deel uit van een divisie. Enkele divisies vormen een legercorps en twee tot vijf legercorpsen vormen samen het totale leger. De kleinere legereenheden die onder het commando van de brigades vallen, zoals regimenten, bataljons en compagnieën zijn in dit spel dus niet apart te bewegen.
Standaard ziet u op het scherm vier mijl van een slagveld. Maar het is mogelijk om uit te zoomen naar een acht mijl overzicht of in te zoomen naar een strijdperk van één mijl.
Tevens is het mogelijk om het beeld op het scherm te scrollen.
Bossen, rivieren, dorpen en bruggen maken deel uit van het landschap waarin de veldslagen zich afspelen.

De handleiding is zoals we dat van MicroProse gewend zijn, goed en met flink wat geschiedenis en achtergrond informatie.

Als kind had ik maar matige belangstelling voor soldaten en wapens. Dat is nog steeds zo. Maar strategie had en heeft nog wel mijn belangstelling. Strategie in alle mogelijke computerspellen. De manier waarop een doel bereikt kan worden. En strategie is ook het belangrijkste onderdeel in *Fields of Glory*. We schuiven met legercorpsen, divisies en brigades dat het een lieve lust is. De kanonnen van de cavalerie worden aangevoerd en in stelling gebracht. Infanteristen rukken op. Voor een schaamteloos testje beschieten we een molen in het wijdse landschap. Natuurlijk pas nadat we de molenaar hebben gewaarschuwd!



MS-DOS

De luidsprekers aan de geluidskaart produceren kanongebulder. Binnen enkele minuten ligt het hele zaakje in puin. Het werkt. De oorlog kan beginnen. De strategie van het tinnen-soldaatjesgevoel komt boven. Hier zijn we wel even zoet mee!

Aanrader!

Robert K. Reurslag

PRODUKTINFO

Fabrikant: MicroProse
MS-DOS: ƒ 149,50/BEF. 2889
Video: VGA/MCGA
Audio: AdLib/Roland/Soundblaster
Systeemeis: 386 25Mhz, 640K, 2 Mb RAM, harddisk (12Mb), muis
Beveiliging: handleiding

AMBUSH AT SORINOR

MINDCRAFT'S *AMBUSH AT SORINOR* IS EEN STRATEGIESPEL OP ZOGENAAMD SQUAD-NIVEAU. HET SPEL SPEELT ZICH AF IN EEN FANTASY-SETTING, MET ALLERLEI WEZENS DIE BEKEND ZIJN UIT DE TOLKIEN-VERHALEN.

WAT?

Zes clans - bestaande uit gewone mensen, tovenaars, barbaarse krijgers, orcs en elfen - vechten voor landbezit in het land Sorinor. U bent de commandant van een groep huurlingen die betaald wordt door een van de clans. U wordt betaald voor het in de val laten lopen en vermoorden (!) van tegenstanders (vandaar het *Ambush* in de titel), of voor het begeleiden en beschermen van VIP's van de clan die u betaalt. U vecht natuurlijk niet alleen, maar gebruikt uw geld om andere huurlingen in te huren, zoals krijgers, tovenaars en boogschutters .


MS-DOS

HOE?

Bij het spel worden een aantal missies geleverd evenals een scenario-editor. Hiermee kunt u zelf scenario's maken op een door de computer gegenereerde kaart. Hierdoor heeft het spel een oneindig aantal te spelen scenario's, want u kunt altijd zelf nieuwe scenario's bijmaken. De uitgebreide handleiding beschrijft het spel en de scenario-editor meer dan uitstekend.


MS-DOS

WAAR?

Het spel wordt gespeeld op de kaart van Sorinor. Het begin- en eindpunt van uw missie staan duidelijk aangegeven op deze kaart.
U hebt een "zoom" optie om op alle plaatsen op de kaart te kunnen "inzoomen". Wanneer u op de overzichtskaart speelt, dan worden de achtervolgende vijanden op de kaart als kleine rode puntjes aangegeven. Als ze te dicht bijkomen zult u moeten inzoomen om uw troepen voor het gevecht gereed te maken.

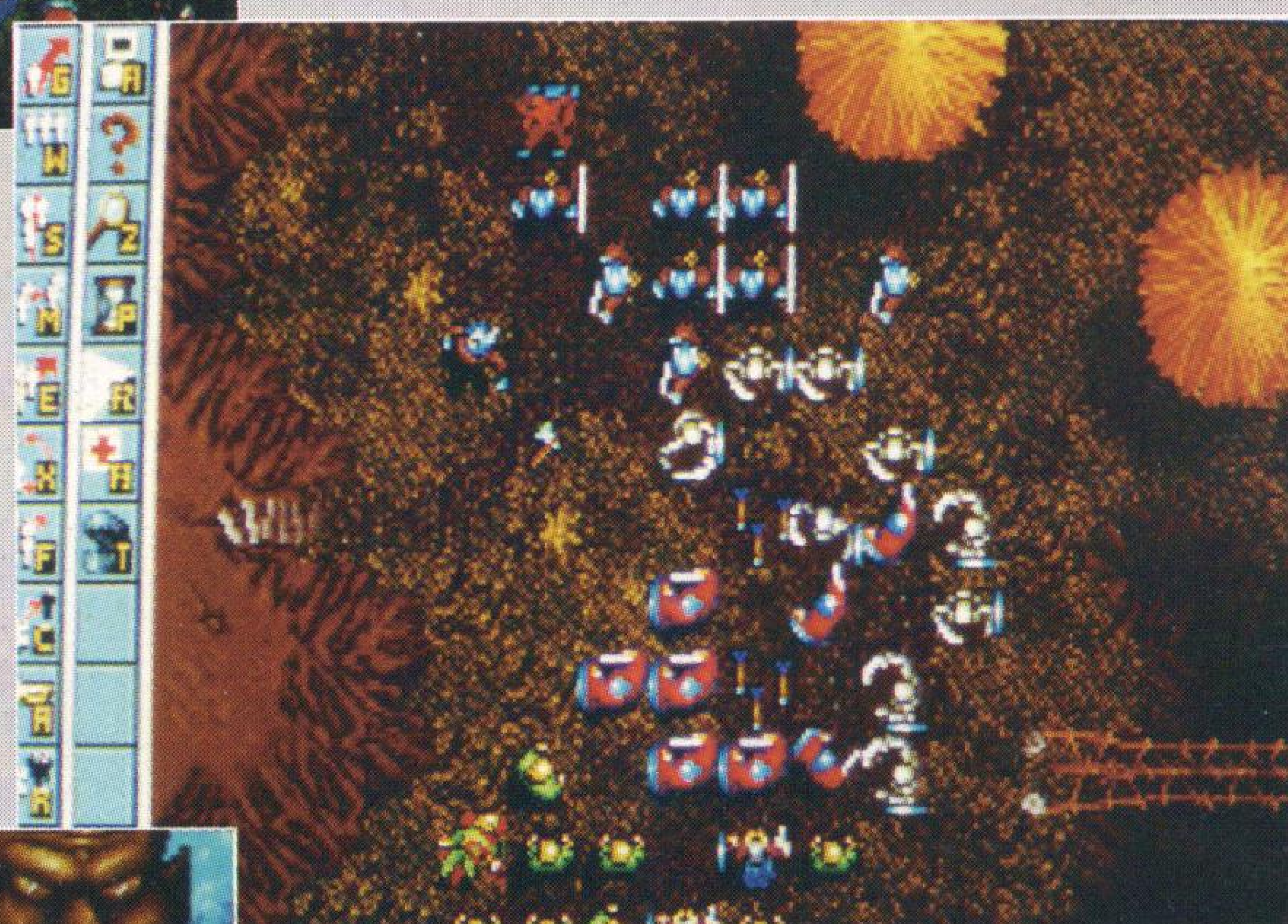
HET SPEL

Ambush is muisbestuurd, doch kan ook met het toetsenbord bediend worden. Bij de toetsenbord mode kunt u gebruik maken van "hot-keys" voor iedere te bedienen IKOON. Wij prefereerden de "hot-keys" voor het spelen, daar het sneller is dan het gesleep met de muis. De IKONEN lijst staat aan de linkerkant van het beeldscherm, er zijn zo'n 18 verschillende ikonen, elk met een eigen functie.

De ikonen kunt u gebruiken voor het kopen van troepen, het plaatsen van vallen, het samenvoegen of delen van uw groep huurlingen, en verschillende gevechtshandelingen, zoals *Jaag op de vijand, richt de aanval op, gericht of ongericht schieten* enz. .
Als u inzoomt om in close-up naar de actie op het scherm te kijken, geeft de **?** ikoon u informatie over het gewenste vak, of wat voor troepen, gebouwen enzovoorts zich in dat vak bevinden.
De zwakheid in het inzoomen is, dat wanneer u het hele pad bekijkt wat uw groep moet afleggen, en u ontdekt ergens onaardige boefjes langs de weg, dan kunt u uw groep gewoon een andere weg laten volgen.

ACTIE

De missies zijn verdeeld in twee soorten, *Hinderlaag* en *Bewaking*. In hinderlaag-missies is het uw taak met een groep huurlingen wat vallen te kopen en te proberen te verhinderen dat een groep VIP's en hun bewakers van een rivaliserende clan hun bestemming bereikt. Een bewakings-missie is eigenlijk hetzelfde, maar van de andere kant bezien. Hierbij is de speler degene die de VIP's veilig naar hun bestemming moet loodsen, en beschermen tegen boefjes onderweg. U wordt dus van jager de gejaagde!.
Elke missie die u onderneemt heeft een bepaald percentage wat u moet bereiken om succesvol te zijn. U krijgt dus punten voor VIP's gedood of VIP's die veilig hun bestemming bereiken, alles naar gelang de missie.
De missies op de selectie-rol zijn gecodeerd met een clan-nummer, verder of het een bewakings-of hinderlaag missie is, en hoeveel duiten hij oplevert. De missies zijn kort genoeg om uit te spelen in een redelijk korte tijd.
Als u houdt van campagnes, dan kunt u een aantal missies aan elkaar plakken tot een campagne. De campagne loopt door tot uw geld op is, u geen missies meer hebt, of de clan waarvoor u werkt zo boos op u wordt dat ze u ontslaan.


MS-DOS


MS-DOS

Ambush at Sorinor is leuk en makkelijk te spelen, maar er zijn toch wel wat minpuntjes.
Het 256 kleuren VGA waarover gesproken wordt, is alleen bij openings- en eind-scènes. Verder speelt het spel zich af op een vrij onoverzichtelijke en onduidelijke kaart. Bovendien is er té weinig strategie om echte wargamers te vermaken. Het is meer een "hack & slash" spel in de trend van *Dungeons & Dragons*, het meest doet het me nog denken aan het bordspel *Warhammer* van Games Workshop.

Voor liefhebbers van dat genre is het echter een prima aanschaf.

Rob Hunter

PRODUKT INFO

MS-DOS *f* 129,50/BEF. 2499
Video: VGA
Audio: AdLib/Soundblaster
Systeemeis: 286+, DOS 5.0, 2 Mb RAM, harddisk (7 Mb), Microsoft muis

LET OP! Voor muziek en digitale geluidseffekten is een Adlib of Soundblaster of compatibele geluidskaart nodig, alsmede 2 Mb XMS geheugen.

EXHAUST HEAT

SINDS DE INTRODUCTIE VAN DE SUPER NINTENDO IS *F ZERO* DE ONBETWISTE TOPPER OP HET GEBIED VAN RACE-SPELLEN VOOR DE SNES. WAAR *F ZERO* ZICH AFSPEELT OP FUTURISTISCHE BANEN MET HOVERCRAFTS, IS *EXHAUST HEAT* GEBASEERD OP REALISTISCHE FORMULE 1 CIRCUITS

WAT IS NOU F1 ZONDER TECHNIEK?

Stap in de schoenen van de expert en duik onder de motorkap van uw Formule 1 monster. Een beetje sleutelen, smeer op de overall schrikt de echte liefhebber natuurlijk niet af! Het hart van uw machine: de JADD V8 motor. Verder wat nitro en voor de rest een beetje standaard spul. Maar kampioenen die vele keiharde dollars tijdens het racen verdiend hebben gaan natuurlijk voor het neusje van de zalm: dat totaal vernieuwd aero-dynamisch chassis met een Ferrari V12 motor. Uiteraard met **zeven** versnellingen, lekker veel nitro's en (de dames-)imponerende vleugeltjes. Natuurlijk zorgt uw crew in de pit voor de juiste banden, diffusie en remmen, zodat u op elke baan en bij elk weertype baanrecords kunt halen.

SNS



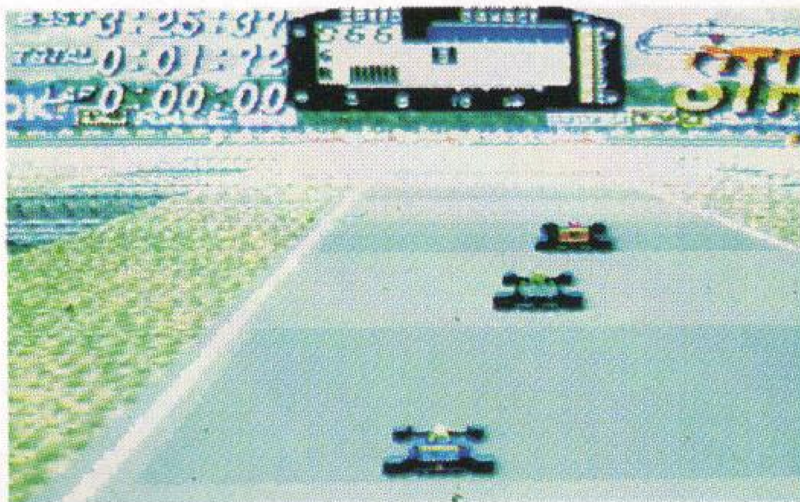
OP NAAR DE GRAND PRIX!

Natuurlijk barst u van het talent, maar een beetje oefening kan nooit kwaad. Kies derhalve voor de training en leer eerst alle eigenaardigheden van elke baan kennen. Voordat u één van de zestien internationale circuits mag betreden, moet u zich eerst wel even kwalificeren.

Beginnen met een super-duper uitgeruste racewagen is er uiteraard niet bij, eerst zullen de centjes binnen moeten rollen (met wat een beetje onderdeel tegenwoordig kost kan beter van **stromen** gesproken worden!). Uw wagen heeft in principe een automatische versnellingsbak, maar het is mogelijk lagere of hogere versnellingen te gebruiken, maar altijd weer wordt naar een automatische bak teruggeschakeld.

Alle metertjes, baangegevens plus het hele parcours (van boven gezien) worden tijdens de race op het scherm getoond. Net als bij *F Zero* kijkt u door de ogen van de coureur en ziet u de baan in 3D perspectief op u af komen, in vaktaal wordt deze vorm van weergave een eerste-persoons perspectief genoemd.
Tijdens de race kunt u uiteraard een pit-stop maken om eventuele schade te herstellen, uw monteurs zijn gelukkig razendsnel dus er gaat weinig kostbare tijd verloren. Denkt u na een tijdje kampioen te kunnen worden probeer dan de voorrondes door te komen om deel te kunnen nemen aan de echte Grand Prix races.
Exhaust Heat bevat een zogenaamde

SNS



battery backup, waardoor u de behaalde records kunt vasthouden nadat de computer uitgezet is. *Exhaust Heat* kan uitsluitend door één speler gespeeld worden.

Exhaust Heat **is behoorlijk compleet uitgevoerd en heeft heel wat schermen en mogelijkheden. Bij het intro knallen de muziek en geluidseffecten de kamer in. Na wat leeswerk op een stuk of wat keuzeschermen kan er eindelijk worden gestart. Het circuit oogt realistisch en heeft een snelle en natuurlijke beeldopbouw. Toch ervaar ik niet het heerlijke race-gevoel, zoals bij bijvoorbeeld *F Zero*. De besturing voelt wat onnatuurlijk aan, wat met name in de bochten te merken is. Daarbij komt dat de sprites (de wagens, borden langs de weg et cetera), de muziek en geluidseffecten tijdens de race, het onrealistische *de baan is altijd plat* allemaal wat magertjes overkomen.**
Bovendien bevat het spel een aantal onhebbelijkheden. Zo is het mogelijk de baan tegen het verkeer in te berijden zonder dat hier een waarschuwing op volgt. Dat werd dus botsautootje spelen! Bent u op zoek naar een goed race-spel koop dan *F Zero* of *Top Gear*. En laten we ondertussen maar hopen dat Ocean met *F1 Exhaust Heat II* iets beters aanbiedt!

Milco Peters

PRODUKT INFO

Fabrikant: Ocean
Super Nintendo ƒ n.n.b. / BEF. n.n.b.



ADDAMS FAMILY II PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT

THE ADDAMS FAMILY IS TERUG OP DE SUPER NINTENDO EN NET ALS HET EERSTE SPEL IS DIT WEER EEN PLATFORM- EN PUZZELSPEL. DE MACABERE FAMILIE WORDT IN DIT SPEL ECHTER MET CARTOONFIGUREN WEERGEGEVEN.

EN TOEN?

SNS



Wednesday, die heerlijke zwartharige vrouw, heeft een zalig spelletje bedacht voor haar broertje Pugsley. Overal in het donkere, spookachtige huis zijn verrukkelijke hebbedingetjes verstopt; allemaal griezelige ingrediënten voor een overheerlijk maal. Pugsley moet helemaal in zijn eentje alle kamers van het huis doorzoeken.

RUST

Eventjes bijkomen kan Pugsley niet, hij moet voortdurend op zijn hoede zijn. Overal zijn namelijk de meest wrede en bloederige valstrikken verstopt. Zo snel mogelijk maar een kamertje in om van het verderfelijke spektakel te genieten.
Iedereen heeft zo z'n heerlijkheden in die kamertjes en het kost nogal wat moeite om alle munten, levenshartjes en extra levens te vinden. Bijna alles ligt zowat standaard achter geheime deuren verstopt of kan alleen bereikt worden met behulp van geheime schakelaars en zo.

ACTIE

Gelukkig kunt u Pugsley lekker bovenop al het ongedierte laten springen om ze weg te zappen (splat!). Hard rennend kan hij allerlei obstakels, zoals gasvlammen ontwijken.

SNS



Na heel wat frustrerende onwereldse velden moet de confrontatie met het eindmonster aangegaan worden. Hierdoor kan een ingrediënt vergaard worden waarmee Wednesday iets lekkers kan brouwen.

Het spel kan door slechts één speler gespeeld worden, deze start met maximaal zeven levens en drie levenshartjes. In totaal zijn er zes werelden, u kunt op een apart scherm uw vooruitgang, score en dergelijke bekijken.

Dit is nog veel leuker dan het eerste deel! De cartoonstijl spreekt mij heel erg aan, ook de grappen en grollen zijn bijzonder amusant. Zo lag ik regelmatig in een deuk om de fratsen die Pugsley begon uit te halen wanneer ik even besluiteloos niets deed. In het begin voelt de besturing wat rottig aan, maar na een korte gewenning valt het allemaal best mee.

De muziek en geluidseffecten dragen geweldig bij tot het spel; luister maar eens naar alle kwakende eendjes en kikkers in de badkamer.
De werelden zijn groot en zitten boordevol geheime kamertjes en blokjes, zodat er heel wat te ontdekken valt.

Het spel is behoorlijk moeilijk, zeker omdat er geen batterij aanwezig is om de behaalde resultaten op te slaan.

Wat mij betreft, dit spel is de totale verslaving! Eindelijk weer eens een spel dat in geen enkele collectie mag ontbreken!

Milco Peters

PRODUKT INFO

Fabrikant: Ocean
Super Nintendo ƒ n.n.b./BEF. n.n.b.



MET DEZE 16-MEG INTERACTIEVE CARTOON HEEFT ACCOLADE EEN NIEUWE TROEF IN HANDEN. KAN BUBSY, DE OH ZO WAANZINNIGE WILDE KAT, COOL EN MET ZIJN EIGEN DIGITALE STEM, ZICH NAAST MARIO EN SONIC EEN PLAATSJE VEROVEREN?

Claws Encounters of the Furred Kind

BUBSY THE BOBCAT

Eén ding is zeker, *Bubsy* kan op zowel de Super Nintendo als de Sega Megadrive gespeeld worden (krijgen we gelukkig al die brieven over SMD versus SNS meer!).

De wereld wordt bedreigd (nee niet weer he?) door de Woolies, welke van de planeet Rayon komen. In hun beschaving zijn de Woolies afhankelijk van energie-centrales met plasma motoren. Deze motoren kunnen uitsluiten draaien op bolletjes wol. So what, wol zat en energie crises kennen we ook al lang niet meer, hoor ik u denken. Maar helaas, op Rayon is de wol op en waar anders dan op Aarde is er nog wol te vinden? U snapt het al, u moet als Bubsy de Aarde van deze ondergang redden.

Net als in echte cartoons komt u heel wat obstakels, gevaren en vijanden tegen. In totaal komt u in vijf werelden terecht (waar heb ik dat meer gehoord?), elk bestaande uit drie levels en een eindbaas scherm. Om u een idee te geven van hoe groot het spel is: elk van de vijftien levels (vijf werelden maal drie) is zo'n dertig schermen lang en tien schermen

SNS



hoog. Het wordt dus nog een hele opgaaf voor Bubsy om de Aarde van de ondergang te redden.

Eigenlijk is Bubsy best wel een beetje menselijk met zijn eigen gelaatsuitdrukkingen en maniertjes (in totaal meer dan veertig animaties). Bovendien zegt Bubsy gewoon wat hem dwars zit, uiteraard meestal op die momenten dat het **u** niet echt uitkomt. Hoewel Bubsy net als alle andere katten water verafschuwt, ontkomt hij gewoon niet aan de vele waterglij-banen in het spel. *"Ah-ooga"* en *"Fluff dry"* gillend glijdt hij op zijn ruggetje omlaag. Maar ook in een achtbaan of een vliegtuig zal Bubsy niet onberoerd blijven.

SNS



Het spel kan door slechts één speler gespeeld worden. U beschikt over negen levens (spreekwoordelijk voor een kat). Tijdens het spel kunt u diverse shirtjes verzamelen, deze geven extra levens of continues.

Volgens onze concullega's bij Amerikaanse tijdschriften beweert Accolade dat dit het spel is dat *Streetfighter II* van de straat zal vegen. Jammer, maar voor mij is Bubsy niets nieuws onder de zon, botte jatterij begeleid door een overtrokken reclame campagne. Op zich is Bubsy niet slecht, de kleurrijke cartoons (met name dan de animaties en humoristische trekjes) en de muziekjes zijn uitstekend. Er valt een hoop te puzzelen en er zijn wel duizend en één geheime veldjes te ontdekken. Toch heb ik het allemaal eerder gezien, het is al eens gedaan! Wie nog nooit *Mario* of *Sonic* gespeeld heeft kan best heel wat lol aan Bubsy beleven, ieder ander raad ik aan even een proefrit te maken. Zodat u tenminste geen kat in de Nintendo - eh, zak - koopt.

Milco Peters

PRODUKTINFO

Fabrikant: Accolade
Super Nintendo ƒ nnb. /BEF. nnb
Sega Mega Drive ƒ nnb/BEF. nnb

WIE KENT DE STOERE VERHALEN NIET OVER DIE FORSBEBAARDE MANNEN MET HUN DREIGENDE HELMEN? DE MANNEN DIE IN HUN VERVAARLIJK OGENDE BOTEN UIT DE DONKERE MIST KWAMEN OPDOEMEN EN HET HELE LAND PLATBRANDDEN? ZELFS ASTERIX WEET ER VAN MEE TE PRATEN; EN LATEN WE DE ENGELSEN NIET VERGETEN, WAT DIE VOOR EEN ELLENDE DOORGEMAAKT HEBBEN.

LOST VIKINGS

Des te interessanter wordt het wanneer deze onvervaarde (en ongewassen) helden zelf eens de pin op de neus krijgen. Dat gebeurt in *Lost Vikings* van Interplay, en uiteraard moet u - de goedheid zelve - een oplossing bieden.

DRIE HELDEN

Erik de Snelle, Baleog de Dappere en Olaf de Heldhaftige maken een plezier-tochtje in hun schip en amuseren zich kostelijk tijdens hun plunderingen. Tenslotte ben je niet voor niets een Noorman, je hebt dan een reputatie op te houden, nietwaar?
Maar dan wordt het olijke leventje wreed verstoord, ze worden plotsklaps een ruimteschip ingezogen. Met recht een lage daad, zo'n kidnapping.
En zoals gezegd bent u de enige die de heren een handje kan helpen om terug te keren naar hun luie leventje. Wilt u dat ook, dan zult u toch eerst dit nieuwe spel van Interplay moeten aanschaffen.

Wanneer deze formaliteit verricht is komt u in de meest uiteenlopende werelden terecht. En achter elke deur schuilt wel weer een ander gevaar.
In de prehistorie zal Baleog een dinosaurus moeten uitschakelen, de Egyptische pyramiden worden bevolkt door horden mummies.
En in weer een ander level zult alles op alles moeten zetten om een

SNS



dolgedraaide kettingzaag in een fabriek voor te blijven.

Lost Vikings bevat zo'n 35 levels, stuk voor stuk de reinste platform arcade actie! Tegelijkertijd zult u ook nog eens de nodige puzzels moeten oplossen. Heel vaak bestaan deze puzzels uit schakelaars op de juiste manier om te zetten, ook verborgen sleutels spelen een belangrijke rol. Gelukkig heeft elke Noorman zijn eigen specialiteit, of dit nu zwaardvechten of hardlopen is. Aan u de taak de heren op het juiste moment op de juiste manier in te zetten.

Alhoewel ik in de eerste instantie dit spel al heel snel voor gezien wilde houden, bleven de drie Vikingen me om de een of andere onverklaarbare reden fascineren. Naarmate ik verder in het spel wist door te dringen en de Vikingen beter naar mijn hand wist te zetten,

SNS



**werd mijn leefritme gigantisch ondersteboven gehaald: ik kon gewoon *niet* meer stoppen!
Wanneer de eerste tien (vrij saaie) velden achter de rug zijn begint pas de echte uitdaging. Je moet dan niet alleen razendsnel handelen maar ook zeer logisch denken! En net als ik zul je in dit spel worden gezogen, iedere keer weer proberend weer een veldje verder te komen.
Op dit moment zit ik muurvast, in mijn nachtmerries probeer ik me uit dit schier onmogelijke veld te bevrijden. Vroeg opstaan en weer even snel proberen, mijn partner moppert: "moet dat nou?" Ja dat moet!
Lost Vikings is qua uitvoering geen topper, alhoewel het gesamplede geluid beslist wel erg goed is. Maar het spel heeft net dat meer waardoor je niet meer stoppen kunt. Mijn handen jeuken alweer om door te gaan (ik weet nu ook hoe ik dat veld uit moet spelen!....denk ik). Dit spel zal heel wat hoofdbrekens en vloeken opleveren.
Verplichte kost voor iedere arcade en puzzelspel-liefhebber! Maar houdt gelijk wat pilletjes bij de hand, want slaapgebrek is absoluut verzekerd.**

Milco Peters

Hoezo terughebben, Max? Nog een dagje? Alsjeblieft? OK, zes uurtjes dan? Hoezo nee......barst!

PRODUKT INFO

Fabrikant: Interplay
Super Nintendo ƒ nnb. /BEF. nnb

***Lost Vikings* komt ook uit voor Sega Megadrive, Amiga en MS-DOS.**

ERIC THE UNREADY



MS-DOS

Eric the Unready is een komisch adventure in de stijl zoals we die onder andere kennen uit de *Spellcasting* serie, oftewel een tekstadventure met plaatjes. U moet als anti-held Eric op pad om de koningsdochter te redden uit de handen van de boze stiefmoeder en om dit doel te bereiken, zult u moeten reizen door een fantasiewereld waarin u alleen maar dingen tegenkomt die u niet zou verwachten in een spel met een middeleeuws thema. Het spel is doorspekt met toespelingen op bekende films, TV programma's, boeken en computerspellen.

Dit is nu een goed voorbeeld van 'shovel-ware'; de CD-ROM versie is identiek aan de floppy-versie van *Eric*. Het is voor mij dan ook een raadsel waarom Legend dit spel nu ook op CD uitbrengt. Bij het installeren is er zelfs de mogelijkheid om het volledige spel op harddisk te zetten, waardoor gezien het verschil in toegangstijd tussen een harddisk en een CD-ROM speler, het ceedeetje dus de kast in kan. Als extra zijn er demo's van andere Legend spellen op de CD gezet, maar deze maken de CD versie niet aantrekkelijker dan de floppy versie. Het spel is overigens prima, maar voor meer informatie daarover verwijs ik u naar de recensie van collega Jan Willem in Hoog Spel 16.

MS-DOS

Arthur Geraerts

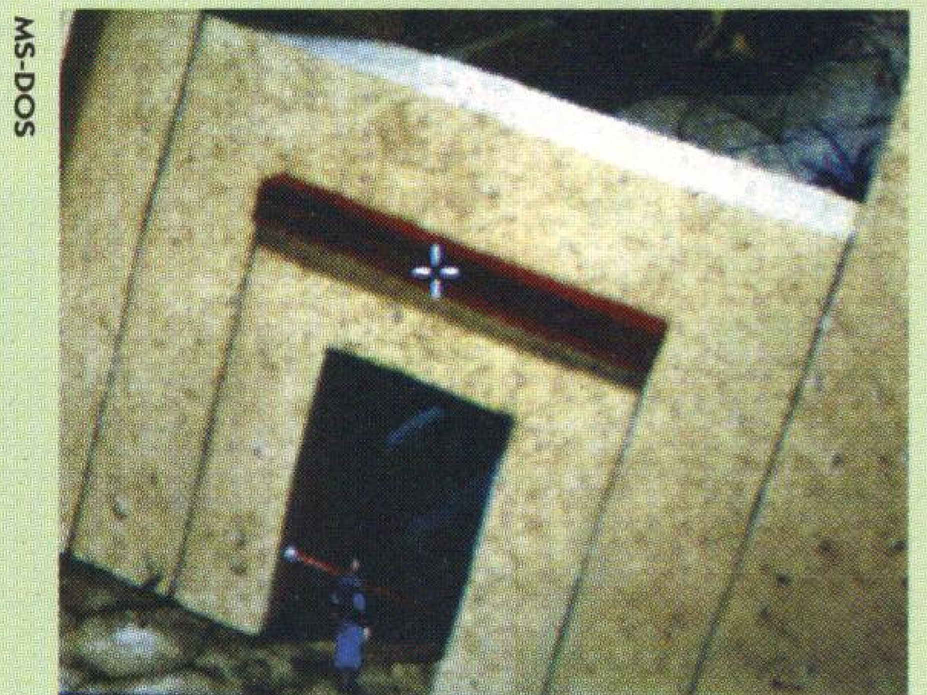
PRODUKT-INFO:

Fabrikant: Legend
MS-DOS: ƒ 109,95 / BEF. 2099
CD-ROM



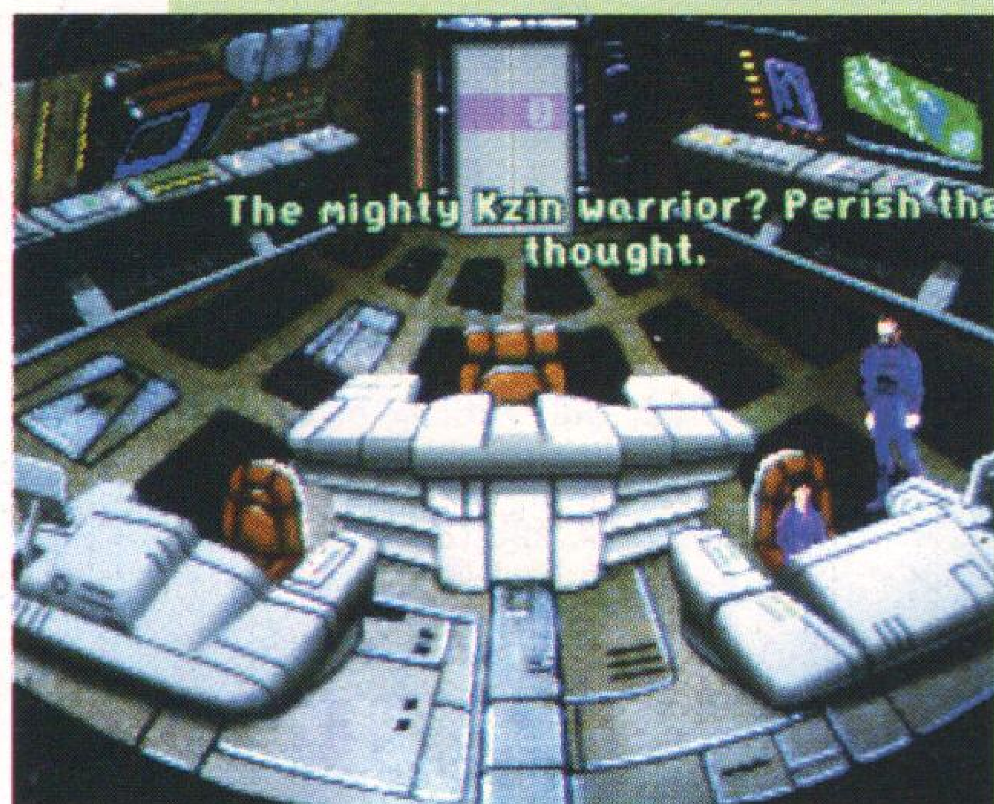
RINGWORLD: REVENGE OF THE PATRIARCH

MS-DOS



De *Ringworld* is een ringvormige wereld met duizend maal de oppervlakte van de Aarde. Als Quinn, een huurling, reist u af naar deze wereld om een middel te vinden om de Kzinti te stoppen. De Kzinti is een katachtig ras dat bezig is om een wapen te bouwen dat hele planeten kan vernietigen. Dit adventure-spel is eigenlijk het derde deel uit een serie boeken van de Science Fiction schrijver Larry Niven die destijds voor deel 1 de belangrijkste prijs voor S.F. romans heeft gewonnen.

MS-DOS



Vergeleken met de floppy versie is er niets aan het spel veranderd. Op de CD staan buiten het spel nog wel een paar demo's van andere Tsunami spellen, maar deze maken de CD-ROM versie niet aantrekkelijker dan de floppy versie. Wat misschien de reden kan zijn om dit spel te kopen is het 44.06 minuten durende interview met de schrijver en de drie muziekjes die ook in het spel voorkomen. Dit kan uiteraard ook op een gewone CD speler ten gehore worden gebracht. Samen met de bijgevoegde pocket versie van het eerste deel uit de Ringworld Cyclus, is dit pakket voor de echte fans natuurlijk een Must en voor nieuwelingen van het genre een mooie instapper.

Arthur Geraerts

PRODUKTINFO

Fabrikant: Tsunami
MS-DOS: ƒ 119,00 / BEF 2299
CD-ROM

Zie voor volledige recensie Hoog Spel 16, pag. 34



LEGEND OF KYRANDIA

NU ALLE VOORAANSTAANDE SPELSOFTWAREHUIZEN MET CD-ROM VERSIES VAN HUN ADVENTURES KOMEN (SIERRA, LUCASFILM, TSUNAMI), KON WESTWOOD MET HUN KING'S QUEST -KLOON KYRANDIA NIET ACHTERBLIJVEN. GELIJK HEBBEN ZE, WANT VERGELEKEN MET DE CD SPELLEN ELDERS OP DEZE PAGINA, VERSCHILLEN BIJ DIT SPEL DE FLOPPY- EN CD VERSIE WEL DEGELIJK VAN ELKAAR.

In het land Kyrandia is de hofnar Malcolm gek geworden en heeft hij koning William vermoord. Hij is nu op zoek naar de Kyragem, een steen die de bron is van alle magie in Kyrandia. Als speler kruipt u in de huid van de rechtmatige troonopvolger van Kyrandia, Brandon, en moet u zien te voorkomen dat Malcolm zijn doel bereikt om de rust weer moet laten wederkeren in het ooit zo mooie Kyrandia.

Het beeld is in tweeën verdeeld: boven de omgeving met daarin prins Brandon en onder alles wat hij bij zich draagt. De bediening van *Kyrandia* verloopt heel eenvoudig; alles kan worden bediend met een druk op de linker muisknop. Brandon kan alle kanten worden opgestuurd en is voorbij het beeld niks meer te zoeken, dan verandert de muiscursor vanzelf in een stopsymbool.

Op deze CD-ROM versie van *Kyrandia* is alle tekst van het originele spel volledig (in het Engels) gesproken en dat maakt het een en ander meteen veel aantrekkelijker. Ook is er een mogelijkheid voor zogenaamde "ondertiteling" in het Frans, Duits en Engels.

Voor dit soort doeleinden is het medium CD-ROM natuurlijk uiterst geschikt. Spraak neemt heel veel ruimte in beslag en daar heeft een CD'tje genoeg van. Het oorspronkelijke spel was al prima, maar de spraak voegt er een hele nieuwe dimensie aan toe. De tussentijdse animaties (en ook de intro) zijn een lust voor oog en oor. Fans van *King's Quest* kunnen zich in afwachting van *King's Quest VI* hier volledig in kwijt, al is *Kyrandia* iets meer lineair, dat wil zeggen dat een bepaalde puzzel eerst zal moeten worden opgelost voor men verder kan met andere spel.

Arthur Geraerts

PRODUKTINFO:

Fabrikant: Westwood Studio's
MS-DOS: ƒ 159,95 / BEF 3079
CD-ROM
Zie voor een volledige recensie Hoogspel 12, pagina 36.



We hadden wat problemen met de CD-ROM spelers, maar dankzij de prima service van Recodata uit Heerlen konden wij toch deze recensies plaatsen.

MS-DOS



ALFRED CHICKEN

DE BOZE MEKA-KIPPEN HEBBEN BILLY EN ZIJN BROERTJE ONTVOERD. EN TOEN ZE TOCH BEZIG WAREN HEBBEN ZE FLOELLA OOK MAAR METEEN GESCHAAKT. EN DAT IS IETS WAT ONZE HELD ALFRED KIP NIET OP ZICH KAN LATEN ZITTEN. DUS GAAT HIJ OP PAD!

WAT

In dit spel kunt u vele kanten uit, maar u moet op een paar dingen letten. In ieder veld moet Alfred ballonnen laten opstijgen. De laatste ballon brengt hem naar het Space Station van Mr. Peckles, waar hij punten krijgt voor alles wat hij onderweg verzameld heeft.
Ook vindt u in ieder veld zestig diamanten (Floella's lievelings-sieraad), hiervoor krijgt u bonuspunten. Hebt u ze alle zestig vergaard dan is Peckles zo gek wel dat hij een extra leven verstrekt.

Deuren en schakelaars spelen een belangrijke rol in Alfred's leventje. Deuren geven soms toegang tot geheime velden, met schakelaars kunnen bruggen en versperringen omgezet worden zodat u verder een veld kunt verkennen.

Verder zijn er nog bonus-chips (honderd chips is één leven), aan/uit blokken (waarmee Alfred dingen kan beïnvloeden), springveren (om nog hoger te komen), ijs (gebruik uw snavel!) en Mr. Personality.
Mr. Personality is een geval apart, wanneer Alfred met een aan/uit blok de TV aanzet en Mr. Personality begint te OH'en kan Alfred met een BLABLA-platform verder reizen.

WAARMEE

Gelukkig zijn er verschillende nuttige voorwerpen te vinden. Zo kan Alfred met een worm uit de wormenval monsters doden en ijs doorbreken. Verder zijn er nog gieters en eier-kopjes voor extra levens, en kunnen Colablikjes en boomstammen u helpen bij het verder reizen.

WAARTEGEN

Natuurlijk zijn er vijanden. Zo kunt u Mino de Walvis (met buitenboordmotor) tegenkomen, maar ook Alice Lieveheersbeestje is een geduchte tegenstandster. En dan hebben we het nog niet over de Mag-mijnen, Byron de Gluipslak en vele andere voor uw voortleven nadelige voorwerpen.

WAARVOOR

Lukt het een level uit te spelen of verslaat u een Meka-Kip dan vliegt alfred naar het Space Station. Onderweg komt hij vele surprises tegen, voor iedere surprise die hij meepikt krijgt hij vijftig punten. Alle geschenken onderscheppen levert weer een extra leven op.

Alfred Chicken is een combinatie van puzzel- en actiespel. Aanvankelijk lijkt het niet veel, het kaasveld waar u in begint is niet echt opwindend. maar al snel wordt het steeds leuker - en moeilijker!
Grafisch ziet *Alfred* er geweldig uit, de bewegingen zijn perfect en de besturing is (even wennen, dat wel) gelikt. Voeg daar nog eens de humor aan toe die men overal in dit spel tegenkomt en we hebben het weer over vele nachten doorhalen.

Aanrader!

Harry d'Emme



EEN VOORSTELLING IN DE PARIJSE OPÉRA. NIKS APARTS, TOTDAT MET EEN DAVEREND GEWELD DE KROONLUCHTER NAAR BENEDEN DONDERT WAARBIJ TIENTALLEN MENSEN HET LEVEN LATEN. ALLEREERST WORDT GEDACHT AAN EEN ONGELUK, MAAR AL GAUW BLIJKT DAT ER OPZET IN HET SPEL IS. WIE ACHTER DE DAAD ZIT, WEET MEN NIET. ZEKER IS WEL DAT DE PHANTOM OF THE OPÉRA ER IETS MEE TE MAKEN HEEFT, MAAR DEZE LEGENDARISCHE FIGUUR IS TOCH AL HONDERD JAAR DOOD, OF....???

RETURN OF THE PHANTOM

HET SPOOK VAN DE OPERA LEEFT!

MS-DOS



Het spook van de opera - oftewel Erik, zoals z'n naam echt luidde - was volgens het verhaal een man die al vanaf zijn geboorte een behoorlijk misvormd lichaam had. Hij werd door zijn ouders verstoten, waarna hij met zigeuners mee trok. Op hun tocht door Europa werd Erik tentoongesteld als kermis attractie: *het levende lijk*.
Hij verlangde naar een normaal leven en kwam op een gegeven moment terecht in Parijs, waar hij een tijdje leefde als ontwerper van gebouwen. Hij kwam in contact met de architect van de Parijse Opera en mocht meewerken om de fundamenten ervan te ontwerpen.
Eenmaal in de kelders van de Opera - toen deze klaar was - wilde hij graag een leven leiden als kluizenaar om zijn misvormdheid te verbergen.
In 1870 ging hij onder de grond wonen en worf bekendheid als "het fantoom". Hij bouwde geheime gangen en passages, waardoor hij onvindbaar was. Erik werd hartstikke gek en begon de mensheid te haten omdat zij hem niet geaccepteerd had zoals hij was.
Alles ging goed, totdat hij verliefd werd op de toneelspeelster Christine. Christine ging na een ongeval, veroorzaakt door Erik, er echter vandoor naar Scandinavië met haar geliefde Raoul. Van Erik werd gedacht dat hij gestorven was van verdriet.

HEDEN

Nu honderd jaar later echter speelt er weer een Christine in de Opera. Van haar afkomst is ze niet zeker, omdat ze geadopteerd is en de kans bestaat dat haar echte moeder uit Scandinavië komt. Zij ontvangt een paar dreigbrieven van een onbekende en enkele dagen later dondert dus die kroonluchter naar beneden (zoals ook vroeger dus).

De inspecteur die het geheel onderzoekt heet...Raoul. Het toeval wil dat ook deze Raoul een oogje heeft op Christine en er al een paar weken een gemaskerde man door het gebouw dwaalt.
Is er echt iets vreemds aan de hand, of is er iemand die dat er alleen allemaal maar van maakt?

MS-DOS



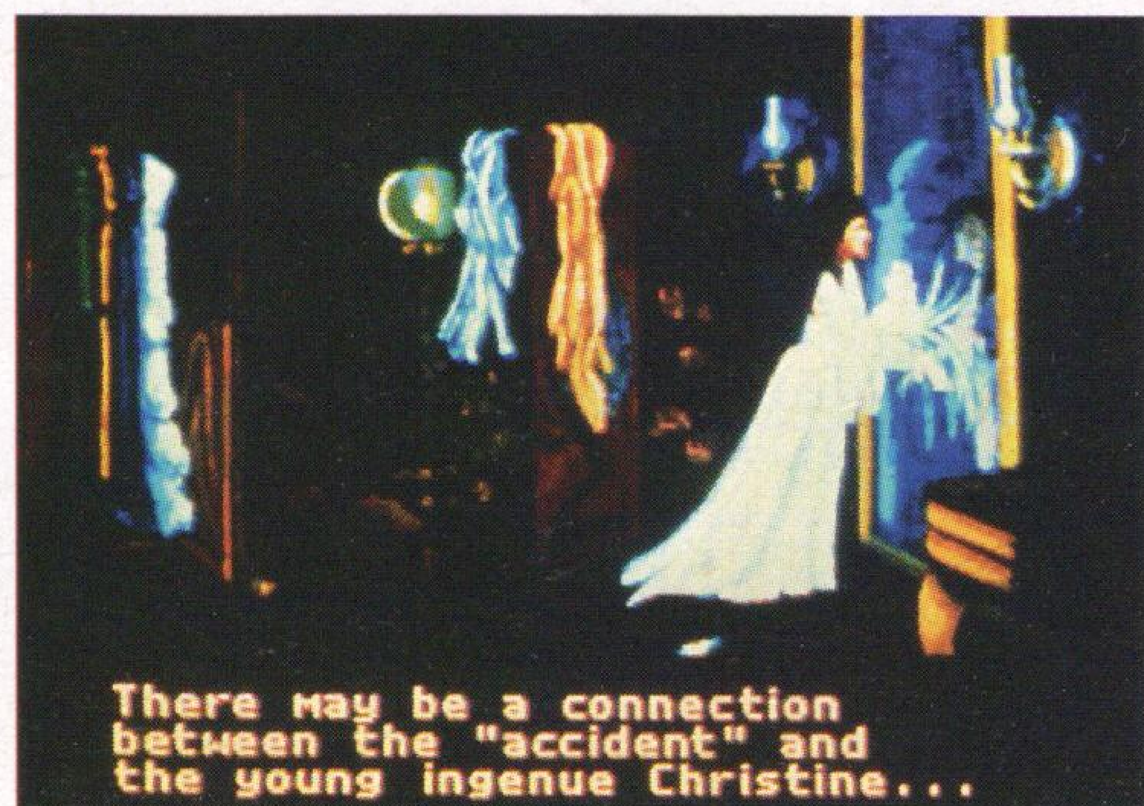
ACHTERGROND

De titel *Phantom of the Opera* zal weinigen onder u vreemd in de oren klinken. Dat is niet zo vreemd, het is een klassiek verhaal waar 'tig films over zijn gemaakt en er is zelfs een musical van Andre Lloyd Webber. Het originele verhaal stamt uit 1911 en is van de schrijver Gaston Leroux.
Het spel blijft qua achtergrond dicht bij het verhaal. Alleen is *ROTP* een soort *Twilight Zone* versie, want het spel speelt zich nu af en de karakters zijn - zonder dat ze het nog weten- afstammelingen van personages uit de negentiende eeuw.
Hoe meer hoofdrolspeler Inspecteur Raoul Montand ontdekt, des te duidelijker ook zijn plaats in het verhaal wordt. Hij gaat zelfs op een gegeven moment op mysterieuze wijze terug in de tijd om de feiten terug te draaien.

STAGEPLAY

Phantom laat zich spelen als grafisch adventure. Alles wordt bestuurd door de muis en onder in beeld staan wat mogelijkheden van handelen. Klik eerst op het woord **TAKE** en dan op het voorwerp en het voorwerp wordt gepakt. Onder in beeld komt dan het voorwerp te staan, waarna het beter bekeken kan worden. Personen kunnen worden aangesproken, waarna er een close-up van desbetreffende persoon onder in beeld komt.
De locaties in het spel bestaan grotendeels uit kamers in de opera. Is een kamer te groot voor het scherm, dan beweegt het beeld mee met het lopen.
De muziek die het spel vergezelt is geen nutteloos gepingel, maar spannende sfeermuziek die echt bij een opera hoort.

MS-DOS



***Phantom of the Opera* is een mooi geheel. De muziek ondergaat soms een verandering om aan te geven dat iets spannends gebeuren gaat. Dit effect, waar me ook echt de haren in de nek van overeind gingen staan deed me meteen denken aan een ander spel, *Laura Bow II - The dagger of Amon-Ra.* En toen ik er eens over na ging denken, zag ik dat de twee spellen wel meer overeenkomsten hebben. Het sluipen door een oud gebouw op zoek naar geheime gangen met een moordenaar op je hielen vergeet je niet snel.**

En(i)g!

Arthur Geraerts

PRODUKT INFO

Fabrikant: Microprose
MS-DOS: ƒ 149,50/BEF. 2889
Video: VGA
Audio: Adlib, Soundblaster, Roland & Pro Audio Spectrum
Min Config.: 386 16 Mhz, 2 MB RAM, harddisk (8 MB vrij), muis aanbevolen



Beauty and the Beast

AL HEEL LANG BESTAAT ER VOOR DE MENS EEN BIJNA MAGISCHE AANTREKKINGSKRACHT VOOR VERHALEN WAARIN EEN MOOIE VROUW EN EEN MONSTER DE HOOFDROL SPELEN. HET THEMA *DE SCHOONHEID EN HET BEEST* KOMEN WE DOOR DE EEUWEN HEEN DAN OOK NOGAL EENS TEGEN.

Bij de oude Grieken is dat bijvoorbeeld de mythe van de ontvoering van Europa door Zeus die zich in een stier veranderd had, en wat te denken van het bijbelse verhaal over de verleiding van Eva door de slang...

Later wordt het *beest* steeds menselijker. King Kong was dan wel een gorilla, maar na Darwin breed geaccepteerd als een van onze naaste verwanten en Quasimodo uit *De Klokkenluider van de Notre Dame* was ontegenzeggelijk een mens. Een aantal jaren terug vierden Catherine en Vincent uit *The Beauty and the Beast* platonische triomfen op de beeldschermen en deze winter ging de Disney tekenfilm *Belle en het Beest* in première. Op deze laatste film is het spel *BEAUTY AND THE BEAST* gebaseerd, het spel is bedoeld voor kinderen van 7 tot 12 jaar.

WAT TE DOEN

De speler moet de betoverde voorwerpen - zoals een kandelaar of een theepot - in het kasteel helpen met de voorbereidingen voor het bal dat zij organiseren voor Belle en het Beest in de hoop dat er iets moois gaat groeien tussen deze twee. Dus moet de speler een kast helpen met het verzamelen van de schone was om de baljurk voor Belle te krijgen, voor een kandelaar de choreografie van zijn wervelende show beoordelen, een theepot assisteren met het transport van een aantal eieren voor in een taart, een plumeau bijstaan om de bloementuin te "ontsneeuwen" en een klok adviseren bij het uitzoeken van de muziek.
Pas als alles klaar is, kunnen Belle en het Beest gaan dansen. Stelt u zich hierbij geen wilde taferelen voor; er wordt niet op "house"-muziek gedanst, maar op de romantische tonen van een echte wals.

De vijf opdrachten moeten binnen een bepaalde tijdlimiet gedaan worden en daarom hebben de makers van het spel een oefen-optie bijgeleverd, zodat Belle en het Beest niet tevergeefs zitten te wachten op een bal dat toch nooit gaat komen. Ook kan het spel op een moeilijk en een makkelijk niveau gespeeld worden.

De muziek en de soms feeërieke plaatjes passen geheel in sfeer van een echte Disney film, al eindigt het spel niet met een lang en gelukkig leven voor de twee hoofdpersonen; ze wandelen de tuin in en wat daar gebeurt, wordt door de aftiteling met de mantel der liefde bedekt.

MS-DOS



MS-DOS



MS-DOS



PRODUKT INFO

Fabrikant: Infogrames
MS-DOS ƒ 119,00/BEF 2299
Video: VGA
Audio: Soundblaster / AdLib / Disney Sound Source
Min. config.: 386 16Mhz, 640 Kb, DOS 5.0, 3,5" drive, harddisk (3Mb vrij), muis aanbevolen.



Niet iedereen houdt van de honingzoete atmosfeer die inherent is aan de naam *Disney* en dus ook in dit spel welig tiert. Er wordt derhalve niet geschoten of gevochten, of wat voor gewelddadigs u ook maar weet te verzinnen.

Zelf vind ik dat in een spel voor kinderen een pluspunt van de eerste orde.
Hoewel de teksten in het engels zijn, bleken die voor het kind dat ik als objectieve waarnemer van een vriendin "te leen" had, met hier en daar wat uitleggen, niet onoverkomelijk, al had ze wat problemen in de keuken. Maar mijn eerlijkheid gebiedt me te bekennen dat ik daar ook niet zo één, twee, drie uitkwam, zelfs niet in het gemakkelijke niveau.

De vraag is of de koper genoeg waar voor zijn of haar geld krijgt, gelukkig vragen grootouders zich dat minder gauw af. Voor kinderen die weg waren van de film is dit een leuk en geweldloos tussendoortje.

Gieneke Spannenburg

INSPECTEUR BANAAN

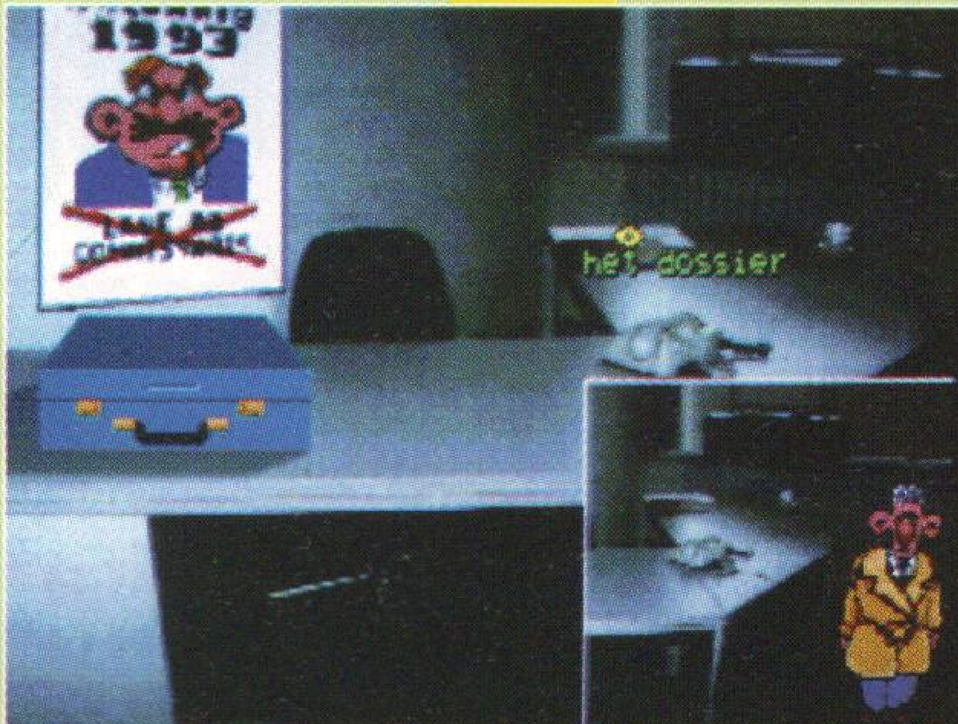
NA AANKOMST OP SCHIPHOL WORDT DE ITALIAANSE ZANGERES MABELLA ONTVOERD DOOR DRIE GANGSTERS. SLECHTS INSPECTEUR BANAAN KAN HAAR REDDEN, AANGEZIEN DE REST VAN DE POLITIEMACHT ANDERE ZAKEN TE DOEN HEEFT.

Zoals u uit voorgaande kunt afleiden gaat het hier om een Nederlands adventure. *Inspecteur Banaan* is gemaakt door Davilex. Dit bedrijf, dat vooral bekend staat om haar zakelijke software voor thuisgebruik, waagt het met zich *Banaan* voor het eerst op het pad van het grafisch adventure.

TULPEN UIT...

Het spel speelt zich af in Amsterdam. Al speurende naar Mabella, moet u heel onze nationale hoofdstad doorwandelen (letterlijk, het openbaar vervoer staakt waarschijnlijk weer eens en auto's kent men er blijkbaar niet). De speurtocht voert u langs de bekendste plekken van Amsterdam. Zo begint u op het Hoofdbureau van Politie aan de Elandsgracht, waar u door uw baas (Chef Appel) wordt ingelicht over de zaak. Vanaf dat punt moet u op eigen

MS-DOS



houtje op pad. Via de Rozengracht naar de Dam en het Leidseplein en door naar het Rijksmuseum om het nieuwste schilderij "Who's afraid of a hole in the wall" te gaan bekijken. Op de op te vragen plattegrond wordt precies aangegeven waar u zich bevindt en waar u geweest bent.

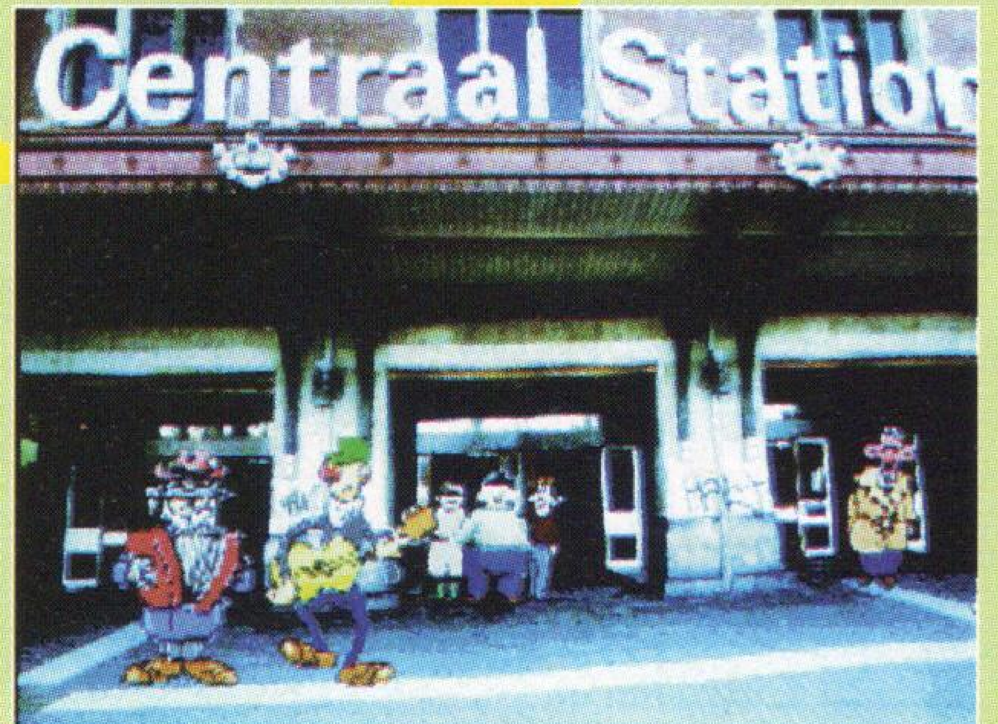
WIJS ENDE CLICK

De achtergronden in deze Nederlandse *"Police Quest"* bestaan uit beeldvullende gescande foto's waarin cartoon-achtige figuren rondlopen. Als u het spel speelt zou u denken dat Amsterdam getroffen is door een kernramp; volledig uitgestorven en de gebouwen zien er behoorlijk vervallen uit. Maar ik geef toe, ik ken Amsterdam niet zo goed. Om Banaan een actie te laten ondernemen roept u een menu op á la Sierra, waarin de meest belangrijke handelingen voor Banaan zijn terug te vinden. Is er iets speciaals te zien, dan verandert de cursor vanzelf in een aanwijzing die aangeeft wat er te zien is. Komt u mensen tegen, dan kunt u er tegen praten, maar de meeste Amsterdammers hebben het kennelijk niet zo op smerissen, want een fatsoenlijk gesprek kan niet worden aangeknoopt.

Op een aantal punten lijkt het spel nog niet helemaal af te zijn. Zo loopt Banaan regelmatig naar de verkeerde plek. Ook zijn de foto-achtergronden niet helemaal scherp, loopt Banaan ontzettend langzaam en vind ik dat er over het algemeen erg weinig te doen is in Amsterdam. Niet zo handig is het feit dat als Banaan het beeld uitloopt (met de zogenaamde 'Loop' cursor) het spel altijd automatisch terugschakelt naar de 'Kijk' cursor.
Dat het spel komisch bedoeld is, vind ik geen punt. Voor flauwekul zit je bij mij wel goed, maar je moet oppassen dat het niet te kinderachtig wordt. Een Inspecteur Banaan kan nog, maar met een Commissaris Appel als baas, een pitbullkikker op de zebra en de tekst "vergeet niet uw bananeschil in de prullenbak te gooien" bij het verlaten van het spel, proberen de makers een beetje tè lollig te zijn. Ik ben dan ook niet helemaal zeker voor welke leeftijdsgroep dit spel bedoeld is. Alleen voor chauvinistische avonturiers die weinig geld hebben te besteden.

Arthur Geraerts

MS-DOS



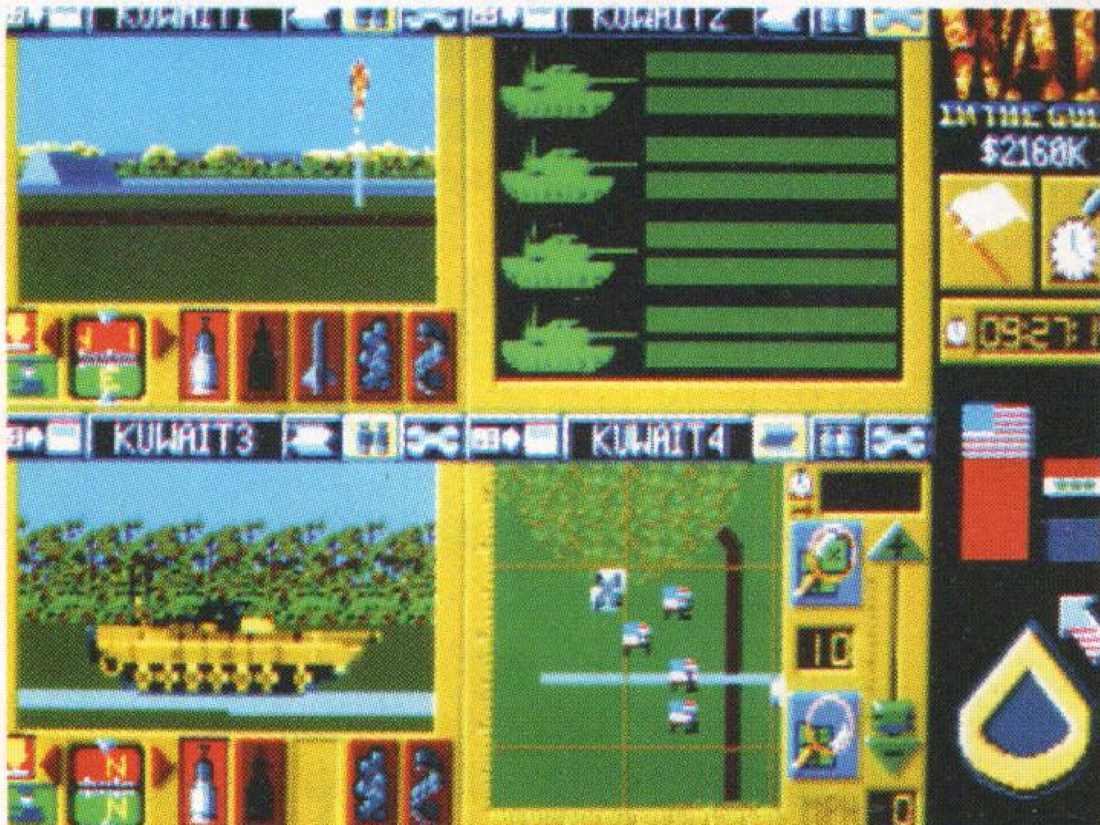
PRODUKTINFO

Fabrikant: Davilex
MS-DOS: ƒ 69,50 / BEF 2299
Audio: Soundblaster
Video: VGA
Systeemeisen: 386, 640 Kb, harddisk



WAR IN THE GULF

MS-DOS



TWEE JAAR NA DE GOLFOORLOG IS HET NOG STEEDS ONRUSTIG IN DE REGIO. SADAM HUSSEIN HOUDT DE GEMOEDEREN BEZIG EN HET SPEL *WAR IN THE GULF* GAAT ER VAN UIT DAT IN 1995 EEN NIEUWE GOLFOORLOG UITBREEKT. IRAK VALT KUWEIT BINNEN, WAAR ZICH OP DAT MOMENT HONDERDDUIZEND AMERIKAANSE SOLDATEN BEVINDEN.

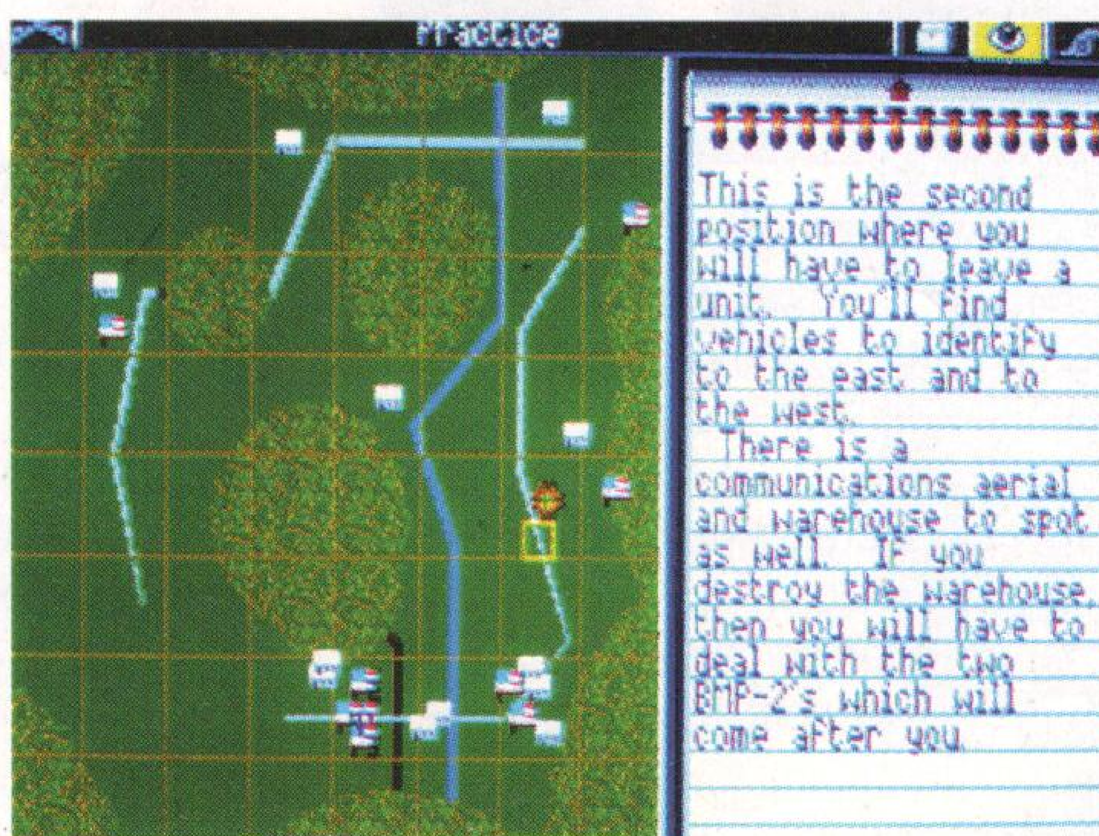
War in the Gulf is een tanksimulatie waarin u het bevel voert over een aantal tankbataljons. De bedoeling is de reeks scenario's met goed gevolg uit te spelen. Onderwijl wordt uw rang steeds aangepast en met het stijgen van de rang, worden de opdrachten steeds ingewikkelder. Hiertoe staat u de modernste tank ter wereld ter beschikking: de M1 Abrams. Deze tank is uitgerust met de modernste elektronica waardoor al rijdend nog geschoten kan worden. Verder heeft u nog de beschikking over M2 Bradley pantservoertuigen, M113 infanterievoertuigen en ITV antitankwagens. De Iraki's hebben daar een arsenaal wapens van Russische makelij tegenover staan. T-62 en T-72 tanks, BMP-2 pantservoertuigen en BTR-60 infanterievoertuigen. Na de spellen *Team Yankee* en *pacific Islands* van dezelfde fabrikant is dit het derde deel uit de serie.

De strijd speelt zich af in de woestenij van Kuweit met hier en daar een dorpje en de immense olievelden. In een aantal scenario's moet u dorpjes bevrijden en in andere moet u Irakese radarinstallaties vernietigen.

De vier bataljons waarover u het commando voert kunt u besturen via de schermpjes op uw monitor. Er kan gekeken worden op de landkaart of vanuit een tank. Hierbij kunt u kiezen of u de vier bataljons tegelijkertijd in het klein op het scherm wilt zien of een in het groot. Vanuit de tank ziet u de wereld in real-time aan u voorbij trekken. En op de landkaart krijgt u een overzicht van het strijdgewoel. En dan is het aan u: rijden, draaien, zoeken met de infrarood-kijker en vijandelijke doelen vernietigen.

Het grootste deel van de harddisk ruimte wordt gebruikt voor het intro.

MS-DOS



Dit intro is zeer mooi uitgevoerd met prachtige plaatjes en gedigitaliseerde spraak. Na dit intro start het eigenlijke spel: weg mooie plaatjes, weg gedigitaliseerde spraak. De plaatjes achterop de doos komen voor een deel uit het intro en voor een deel van de bijgeleverde posters.
Het feitelijke spel is een wat magere tanksimulatie die wel goed is uitgewerkt, maar toch te weinig diepgang heeft. Te weinig strategische elementen, beperkte actie en alleen maar een tanksimulatie. Het voegt bovendien niets wezenlijks toe aan *Team Yankee* of *Pacific Islands*.

***War in the Gulf* is leuk om even te spelen, maar kan mijn aandacht niet lang vasthouden.**

Laurens van Wijk

PRODUKTINFO

Fabrikant: Empire Software
MS-DOS: ƒ 119,00 / BEF 2299
Video: EGA / VGA
Audio: PC-speaker, AdLib, SoundBlaster, Roland
Systeemeisen: >DOS 3.0, 550K RAM, 1,5Mb harddisk (waarvan 800K intro), muis of joystick optioneel.



GOAL!

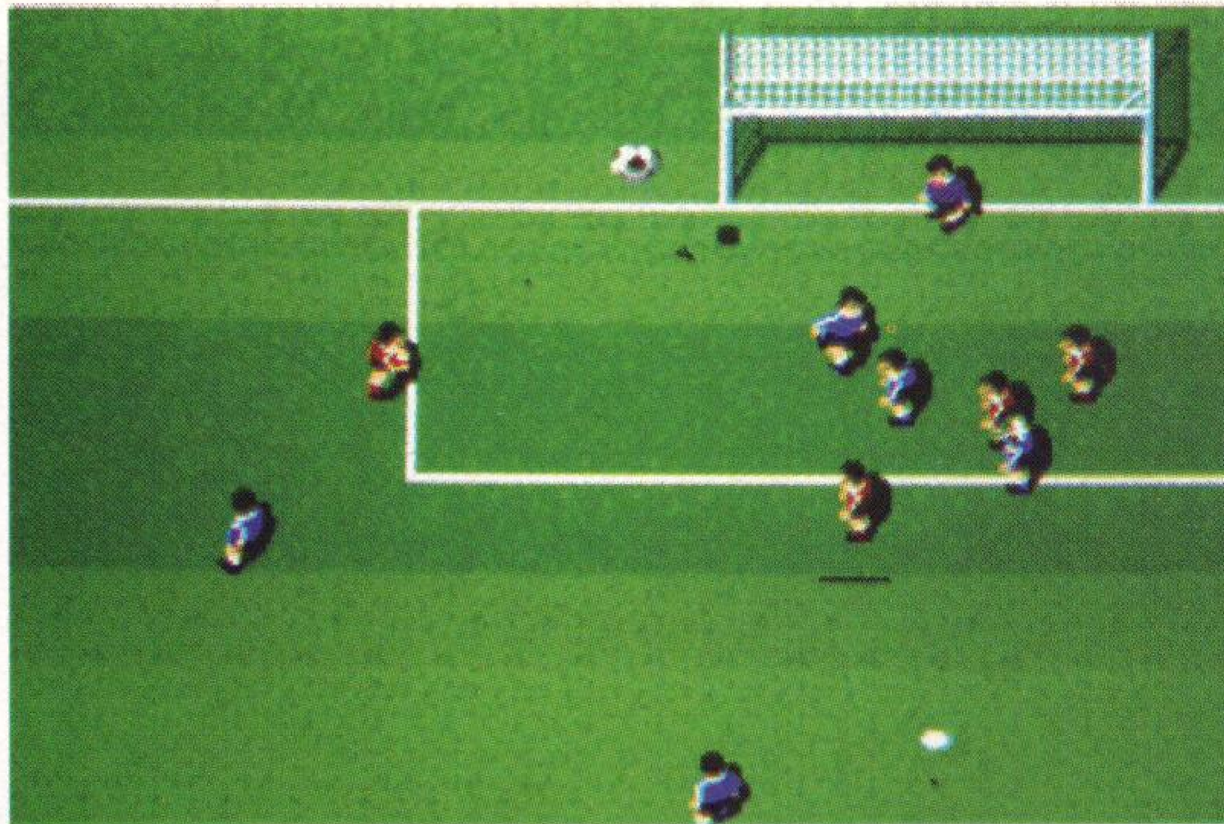
HET SCHIJNT DAT ER MILJOENEN MENSEN VAN VOETBAL HOUDEN, WAT DE SPORT NATUURLIJK UITERMATE GESCHIKT MAAKT OM ER EEN COMPUTERSPEL VAN TE MAKEN. DE MARKT VOOR VOETBALSPELLEN IS NAAR MIJN IDEE REEDS VERZADIGD MET TITELS ALS *SENSIBLE SOCCER, STRIKER* EN *KICK OFF 2*. DE VRAAG IS DAAROM OF DIT SPEL, VAN DE HAND VAN DINO *"KICK OFF 2"* DINI, EEN ECHTE VERBETERING IS TEN OPZICHT VAN ZIJN EERDERE SCHEPPINGEN.

HET SPEL

De voetbalenthousiast die spelmogelijkheden wil instellen komt zeker aan zijn trekken: men kan een competitie spelen tussen maar liefst 32 teams uit een selectie van 144, waarbij het ook nog mogelijk is om door middel van transfers een geheel eigen team bij elkaar te sprokkelen. De scheidsrechters zijn zelfs instelbaar en om conflicten in de two-player-mode te voorkomen, kunnen zij ook random worden gekozen. Hiernaast zijn velerlei, de bal beïnvloedende, zaken als wind en hardheid van het veld eveneens te bepalen.

Normaal gesproken bekijkt men het veld in dit soort spellen van boven af, waarbij het veld dan verticaal beweegt. Opvallend in *Goal!* is de mogelijkheid om het spel, nog steeds in vogelperspectief, ook horizontaal te laten bewegen. Aan de speler om te kiezen wat hij of zij het prettigst vindt. Tevens is het mogelijk om het voetbalveld in- en uit te zoomen om zo beter de situatie te overzien; tijdens het spel kan al naar gelang de wens van de speler(s), met de spatiebalk wederom "geswitched" worden.

Bij dit spel bent u bestuurder en voetbaltacticus van uw eigen team: er is telkens één speler over het veld bestuurbaar en door overzicht, met behulp van de "scanner", van de plaats van uw teamgenoten en door beheersing van de joystick is het mogelijk om door middel van nauwkeurig geplaatste corners en inworpen, kopballen, slidings, en "aftertouch" (het sturen van de bal nadat deze is getrapt) en dergelijke de wedstrijd in uw voordeel te beslissen.



Ami

Er is gelukkig de mogelijkheid om een aantal aspecten van het spel te oefenen voordat u de daadwerkelijke, soms moeilijke, competitie aangaat. Een competitie waarbij de hoogtepunten van uw prestaties voor de eeuwigheid, ter vermaak van uzelf en anderen, en als steekhoudende bewijsvoering voor de ongelovigen, op disk kunnen worden vastgelegd.

De handleiding gaat uitgebreid in op de vele traptechnieken van de individuele speler. Dit vergt in het begin wel wat oefening, maar het resultaat is er dan ook naar, en het computerspel begint dan de werkelijkheid van het "echte" voetbal in zeer grote mate te benaderen. Het publiek begeleidt de prestaties op het veld met de bekende geluiden, terwijl u de spelers snel en soepel over het veld alle richtingen opstuurt.

Een goed verzorgd en snel speelbaar spel dat door de vele opties en mogelijkheden aantrekkelijker is dan *Kick Off 2*. Voor de computervoetballiefhebber die echt niet zonder kan een aanrader; voor degenen die wel geduld hebben: afwachten en kijken wat er binnenkort nog meer op voetbalgebied uitkomt; er gaan geruchten dat er nog eens vier voetbalspellen voor het einde van dit jaar zullen uitkomen..... En anders belooft 1994 opnieuw heel wat voetbalspellen, zoals traditioneel in jaren waarin het Wereldkampioenschap wordt gespeeld.

Siem de Jong

PRODUKTINFO



Fabrikant: Virgin
Amiga (1Mb) ƒ 109,90 / BEF 2099
(alle Amiga's behalve de 4000)
Bediening: joystick
Beveiliging: geen
Een MS-Dos versie staat gepland voor september.

NIEUW VOOR HARPOON!

THE DESIGNER SERIES II

***HARPOON DESIGNER SERIES II* (*HDS2*) IS DE NIEUWSTE TOEVOEGING AAN DE *HARPOON* SERIE VAN THREE-SIXTY PACIFIC. THREE-SIXTY LEVERT BUITEN *HARPOON* OOK SPELLEN ALS *MEGAFORTRESS, PATRIOT* EN *V FOR VICTORY*. STUK VOOR STUK (STRATEGIE)-SPELLEN VAN ABSOLUTE TOPKLASSE.**

HARPOON 2.0?

Toen *HDS2* aangekondigd werd, dachten we dat het de aangekondigde nieuwe versie van *Harpoon* zou zijn. Maar daar moeten we nog een paar maandjes op wachten naar het schijnt, en dus besloten de mannen van Three-Sixty om nog maar wat geld binnen te halen met een data-diskette met twaalf nieuwe scenario's voor iedere datadiskette die de speler heeft: dus 48 voor iemand die ze allemaal heeft.

Om toch nog iets nieuws toe te voegen heeft men er een tactische gids aan toegevoegd met tips hoe u gevechtsgroepen moet samenstellen, en welke schepen voor welk doel het beste zijn. Verder is er een uitgebreide database meegeleverd met alle wapens, bases, schepen, vliegtuigen en helikopters.



MS-DOS

En verder de nieuwste update van het *Harpoon* hoofdprogramma, versie 1.32, waarin weer wat nieuwe verbeteringen zijn aangebracht.

De handleiding is prachtig, vooral de tactische tips zijn heel nuttig. Three-Sixty heeft de scenario's door een aantal verschillende schrijvers laten maken. Daardoor zijn er vier volledig verschillende sets scenario's, elk met een ander toekomstbeeld. In alle scenario's is het echter wel heel duidelijk, dat veel Amerikaanse wargame-makers met de handen in het haar zitten door het gebrek aan interessante tegenstanders sinds de ineenstorting van de Sovjet-Unie.

In een van de scenario-reeksen krijgt u zelfs een beperkte zeeoorlog tussen de EEG (minus Engeland) aan de ene kant en de VS, Engeland en Rusland, aan de andere kant. In een ander scenario herschrijven we de geschiedenis en bestaat de VS uit twee delen, de Noordelijken en de Zuidelijken, die elkaar gaan bestrijden met dezelfde wapens.

Natuurlijk is er ook een scenario met een loslopende Russische duikboot die volgeladen met kernkoppen Amerika gaat aanvallen.

De scenario's zijn dan misschien niet allemaal even realistisch, goed uitgedacht en speelbaar zijn de zeker. Een groot deel van de scenario's is behoorlijk uitgebreid en kosten meer dan 10 uur om te voltooien. Wanneer U de *GIUK, NACV, IOPG* en *HDS* scenario's hebt, krijgt u er dus zo'n 400 uur nieuwe zeeoorlog bij.

Het is jammer maar *HDS2* biedt absoluut niets nieuws. Het zijn prima scenario's, die de speler veel plezier kunnen geven, maar.... u kunt dit soort scenario's zo downloaden vanaf Compuserve, of ze zelf maken met de scenario-editor, en dan kosten ze u niets. Daarom denk ik dat Three-Sixty hun kostbare tijd beter kan besteden aan het sneller uitbrengen van *Harpoon 2* dan aan het in elkaar knutselen van dit soort tussenoplossingen. Het is geen slechte uitbreiding, en als u zelf geen fut heeft om scenario's te maken, zijn deze scenario's zeker de moeite waard.

Wat me wel zwaar van ze tegenvalt is dat ze voor deze simpele uitbreiding meer geld durven te vragen dan voor de sublieme scenario editor zelf! Wat mij betreft, alleen voor de fanatieke Harpooner.

Rob Hunter

PRODUKTINFO

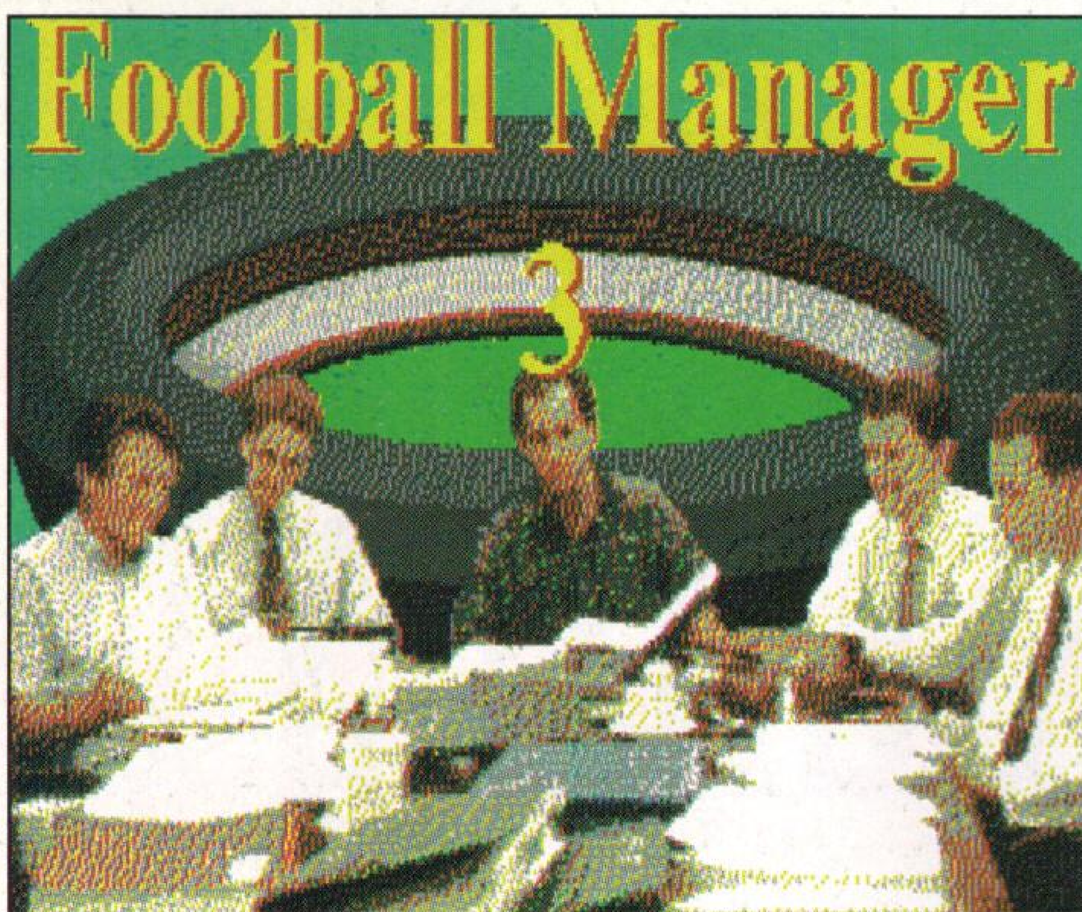
Fabrikant: Three Sixty
MS-DOS ƒ 89,50/BEF. 1739

Om deze uitbreiding te kunnen gebruiken heeft u *Harpoon 1.21* nodig. De systeemeisen zijn gelijk aan die van *Harpoon*.

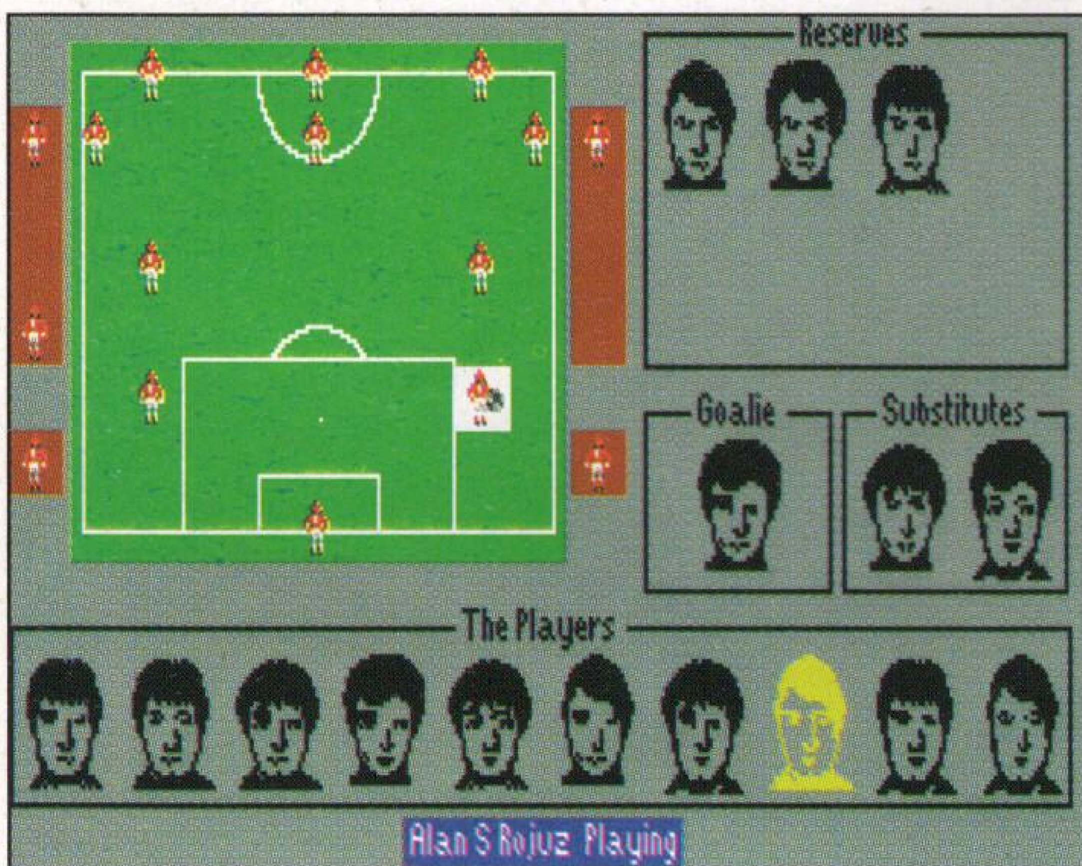
FOOTBALL MANAGER 3

NA DE KEUZE OF U IN DE ERE DIVISIE, EERSTE-, TWEEDE-, OF DERDE DIVISIE WILT SPELEN, WORDT U GELIJK IN UW KANTOOR GEDUMPT. U HEEFT EEN TELEFOON, EEN COMPUTER, EEN FOTO VAN HET TEAM, EEN SCHILDERIJ VAN DE VOORZITTER, EEN STAPEL NOTITIES, EEN AGENDA, EEN ARCHIEF KAST EN EEN DEUR. DEZE OBJECTEN STELLEN DE VERSCHILLENDE FUNCTIES VOOR DIE U BIJSTAAN IN HET MANAGEN VAN EEN VOETBAL CLUB.

MS-DOS



MS-DOS



Via de telefoon onderhandelt u met verschillende clubs over het kopen en verkopen van spelers. Hiermee valt flink geld te verdienen.
Met de computer kunt u alle mogelijke lijsten bekijken met informatie hoe het in alle divisies ervoor staat, het moraal van uw club, de uitslagen van de laatste wedstrijd en wie er rode en gele kaarten hebben gehaald.
Als u de foto van het team aanklikt krijgt u een scherm te zien waarop de opstelling van de speler staat. Hier kunt u de spelers individueel trainen op snelheid, fitheid en uithoudingsvermogen. Spel-technieken zoals keepen, tackelen, schieten, dribbelen kunnen ook verbeterd worden.
Het schilderij van de voorzitter laat u de financiële status van uw club zien. Uw notities bevatten soms nuttige informatie, zoals: *'Brian heeft opgezegd, over zeven dagen verlaat hij de club.'*. De agenda houdt voor u bij wanneer er gespeeld moet worden, wie er jarig is en dergelijke. In de archief kast kunt u alle informatie met betrekking tot de spelers vinden. De deur kunt u nemen als u het welletjes vindt voor vandaag, op naar morgen! Het is uw taak uw team in een zo kort mogelijke tijd kampioen te laten worden van de ere divisie.

Volgens de makers is *Football Manager 3* het laatste woord in voetbal management simulatie. Wat mij betreft, voor een spel dat nu al voor de derde keer (vernieuwd) uitkomt mis ik toch wel het een en ander. Het geluid bijvoorbeeld is niet meer dan een paar piepjes uit de speaker. Het beeld laat ook heel wat te wensen over, ik heb namelijk niet veel meer dan 16 kleuren op m'n scherm kunnen ontdekken. De keuze die u heeft om de wedstrijd van bovenaf of vanaf de tribune te bekijken, stelt ook niet veel voor. Vanaf de tribune is het spel bijna niet te volgen, omdat de spelers voor elkaar langs lopen en de bal niet veel groter dan een pixel is. In vogelvlucht ziet u rode en blauwe stipjes, een wit stipje en twee gele stipjes. Deze pixels stellen de spelers, de bal en de keepers voor, niet echt een spectaculair gezicht.

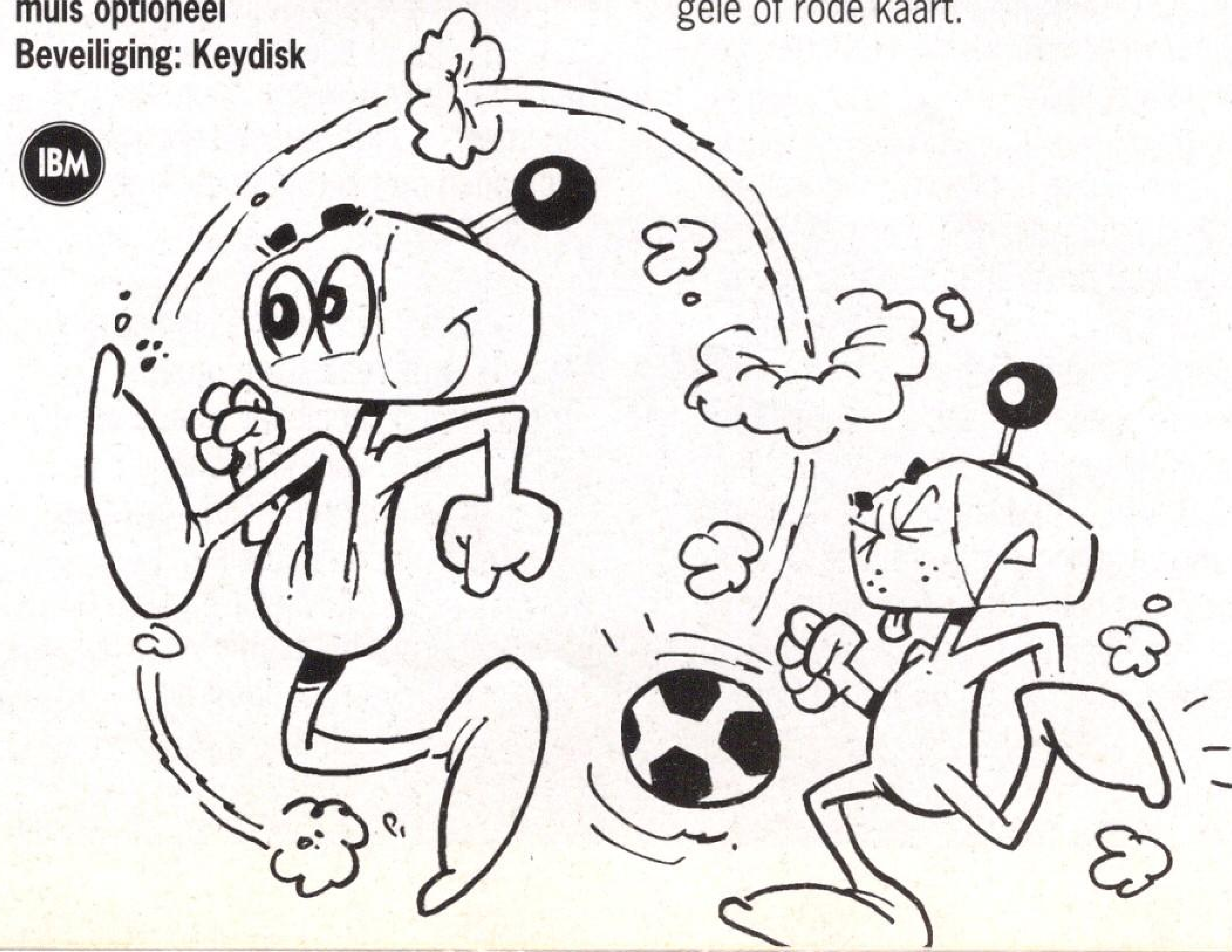
Voor de liefhebber!

Erik van Wijk

PRODUKT-INFO

Fabrikant: Addictive
MS-DOS ƒ 99,00/ BEF. 1919
Beeld: VGA
Geluid: PC Speaker
Min. config.: XT, 640Kb, muis optioneel
Beveiliging: Keydisk

IBM



SENSIBLE SOCCER

DIT SPEL IS ECHT UITGEBREID, ALS IK ECHT ZEG DAN BEDOEL IK OOK ECHT. ALLE GROTE VOETBAL CLUBS UIT HEEL EUROPA ZIJN OPGENOMEN. DUS EEN POTJE FEYENOORD-AJAX IS GEEN PROBLEEM. OM HET GEHEEL TOT IN DE PUNTJES BIJ TE WERKEN KUNT U DE TEAM-SAMENSTELLING BEKIJKEN EN OPTIMALISEREN; *SENSIBLE SOCCER* KENT ALLE SPELERS VAN DE ELFTALLEN, VAN ED DE GOEI TOT EN MET VAN BASTEN.

MS-DOS



MS-DOS



Geen potje Feyenoord Ajax ? Ook geen probleem, doet u toch gewoon mee aan het E.K., want ook deze elftallen zijn bekend. Geen zin een eigen elftal te maken? Kan ook.

Wanneer u helemaal tevreden bent met de opstelling van uw elftal kunt u beginnen: computer tegen de computer of zelf tegen de computer. De besturing is heel simpel, de pijltoetsen bewegen de speler die het dichtst bij de bal is, de spatiebalk in combinatie met een pijltoets schiet de bal in elke gewenste richting. Wanneer u een vreselijke overtreding maakt - u schopt uw tegenstander onderuit - krijgt u van de scheidsrechter een gele of rode kaart.

Na een doelpunt krijgt u direct een herhaling te zien. Het leuke van deze functie is dat u zelf op ieder gewenst moment op <S> kunt drukken. De computer neemt dan de laatste paar seconden op. Door op <R> te drukken wordt deze video-opname zovaak u wilt herhaald. Deze hoogtepunten kunt u op diskette bewaren. Gaan de herhalingen u iets te snel, nog een keer op <R> drukken en ze worden gelijk vertraagd. Aan het einde van een wedstrijd kunt u op <H> drukken, de computer speelt dan alle hoogtepunten achter elkaar af. Deze functies zijn alleen mogelijk als u 1 Mb of meer geheugen heeft.

Sensible Soccer overtreft al mijn verwachtingen. In het begin viel de besturing zwaar tegen, maar na een paar wedstrijden kreeg ik door hoe ik snel en zuiver over kon spelen om met een beetje mazzel ook nog een doelpunt er achteraan te knallen. Het geluid kan er heel aardig mee door, een plus punt is dat de MIDI-liefhebbers mee kunnen genieten. Ondanks dat de spelers vrij klein zijn afgebeeld, zijn ze toch vrij gedetailleerd en lopen ze soepel en snel over het veld. De uitgebreide mogelijkheden wat betreft team samenstelling en competities maken het spel compleet.

Gewoon een absolute aanrader!

Erik van Wijk

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sensible Software
MS-DOS ƒ 99,00/BEF. 1919
Video: EGA, 16 en 256 VGA
Audio: AdLib, SoundBlaster, Roland
Min. Config.: 286 10 Mhz, 640Kb RAM, joystick optioneel

IBM

DAY OF THE TENTACLE

MANIAC MANSION 2



Het uitbrengen van een vervolg is niet echt origineel. Om dat vijf en een half jaar na dato te doen is al wat origineler. En het oorspronkelijke spel terug te laten komen als computerspel op de computer van een van de hoofdrolspelers, is waarschijnlijk absoluut origineel. En dan niet gewoon een klein stukje of alleen het titelscherm, neen, *Maniac Mansion 2* bevat het volledige eerste deel! Aangekomen op de kamer van Weird Ed Edison zet u zijn computer aan en u kunt *Maniac Mansion 1* helemaal spelen. In 16 kleuren EGA en met geluid uit uw oude vertrouwde PC-speakertje! Het geeft een aardig beeld van de vooruitgang van de techniek in vijf jaar tijd.
Eveneens origineel is dat men de CD-ROM en disk versie tegelijkertijd uitbrengt. Het grootste verschil is dat bij de disk versie alleen in de intro gesproken wordt, terwijl bij de CD-ROM versie er helemaal geen tekst op het scherm verschijnt.

WAT GEBEURT ER

Een drietal studenten moet Dokter Fred met het redden van de wereld helpen, deze heeft namelijk per ongeluk een van zijn twee tentakels van een hoogst giftig goedje laten drinken. De paarse variant is veranderd in een onvoorstelbaar kwaad genie, met als levensdoel de wereld te veroveren. In eerste instantie lukt het Dokter Fred om de beide tentakels gevangen te nemen, maar al ras weet Bernard, een van de drie hoofdrolspelers, daar een stokje voor te steken. Hij bevrijdt de paarse tentakel en maakt het hem zo mogelijk om de wereld te veroveren. Omdat hij verantwoordelijk is wordt hij, tezamen met zijn kamergenoten teruggestuurd in de tijd om te voorkomen dat de mutatie überhaupt optreedt. Helaas werkt de tijdmachine van Dokter Fred niet perfect en wordt een van de drie studenten tweehonderd jaar in het verleden geslingerd, eentje blijft in het heden en de derde reist tweehonderd jaar naar de toekomst. Aan u de taak om de twee gestrande studenten weer naar het heden te krijgen en ondertussen ook nog even de wereld te redden.

WAT TE DOEN

U kruipt om de beurt in de huid van een student, we hebben echter niet te maken met drie avonturen. De tijdmachine die de dokter ontwikkeld heeft is in feite een tijds-toilet. Het biedt de mogelijkheid om voorwerpen van het heden naar de toekomst en naar het verleden door te trekken. Voorwerpen kunnen dus in de ene tijd verstopt zijn terwijl ze in een andere tijd nodig zijn. Dit maakt het spelen van het spel een stuk moeilijker. Om een idee te geven, *Maniac Mansion - Day of the Tentacle* is ongeveer even ingewikkeld als *Monkey Island II*.

Maniac Mansion 2 is een grafisch avontuur, u ziet een ruimte van de wereld afgebeeld waarin de hoofdpersoon rondloopt. Er is gekozen voor grote afbeeldingen van de hoofdpersonen, samen met de tekenfilmachtige aanpak maakt dit het geheel grafisch zeer komisch. Als u bijvoorbeeld Hoagie, de jongen die tweehonderd jaar in het verleden verzeild is geraakt, een tijdje geen opdrachten geeft, draait hij zich om en begint uitgebreid op zijn buik te krabben. Het geheel doet enigszins denken aan de *Simpsons*. Ondanks het feit dat het er uit ziet alsof het specifiek voor kinderen is gemaakt, is het dat bepaald niet. Niet dat er veel slecht taalgebruik en dergelijke in voor komt, maar de humor is bij vlagen zeker volwassen te noemen.

U geeft opdrachten aan de figuur die u op dat moment bestuurt, door korte zinnetjes te vormen. Hiervoor is onder het hoofdvenster een matrix van drie bij drie werkwoorden aangebracht met woorden als pak, open, doe dicht, gebruik. Klik een van deze woorden aan en u ziet dat woord onder het grafische gedeelte van het scherm verschijnen. Klikt u nu op een voorwerp op het scherm, of op een voorwerp dat u bij zich heeft, dan ontstaat een zinnetje. Klikt u dit zinnetje aan dan probeert uw karakter die opdracht uit te voeren. Dit is een compromis tussen de geheel grafische interface van Sierra en de tekstinterface die vroeger gebruikelijk was. Maar wel redelijk flexibel en eenvoudig in het gebruik. De meegenomen voorwerpen ziet u afgebeeld naast de werkwoorden.

UITSPELEN

Om bij uw einddoel te komen zult u nogal wat gesprekken moeten voeren met de diverse personen die u tegenkomt, zoals Benjamin Franklin en George Washington! Conversaties voert u door Talk (Spreek) aan te klikken en daarna de figuur waar u mee wilt praten. U krijgt onder het scherm een aantal zinnetjes te zien die u tegen de betreffende figuur kunt zeggen. Hij of zij zal daar dan op antwoorden en u wordt gepresenteerd met een nieuw setje zinnen. Dat gaat zo door totdat een van tweeën de conversatie afbreekt. Op de CD-ROM zijn deze conversaties geheel gesproken, terwijl op de disk versie de tekst boven de betreffende figuur in beeld verschijnt.

CD-ROM VS FLOPPY

Naast eerder genoemde verschillen is er onderscheid in de verpakking. De CD-ROM versie komt in een grote driehoekige ludieke toeter, terwijl de disk versie gewoon in een normale doos zit. Daarnaast zit er bij de CD-ROM versie een hintboekje met achterin de gehele oplossing van het spel. De disk spelers moeten het allemaal zelf maar uitzoeken....

Een waanzinnig mooi spel! Ik denk dat Lucasarts er goed aan heeft gedaan om de CD en disk versie tegelijkertijd uit te brengen. Tenslotte is niemand geïnteresseerd om de CD nog te kopen als hij de diskversie al heeft gespeeld. Het verschil is niet erg groot, maar de gesproken tekst is uiteindelijk toch leuker dan de geschreven versie. Het veronderstelt overigens wel een betere beheersing van het engels als u alle rare accenten ook nog moet begrijpen. Wat mij betreft zijn beide versies op hun platform een aanrader. En wie had gedacht dat u *Maniac Mansion* deel 1 ook nog eens zou spelen?

Jan-Willem van Riet

PRODUKTINFO

Fabrikant: LUCASARTS
MS-DOS ƒ 139,50/BEF. 2699
MS-DOS CD-ROM ƒ 119,00/BEF. 2299
Video: VGA
Audio: Soundblaster, AdLib, Roland
Systeem: 386 16Mhz, 540Kb, muis, harddisk of CD-ROM



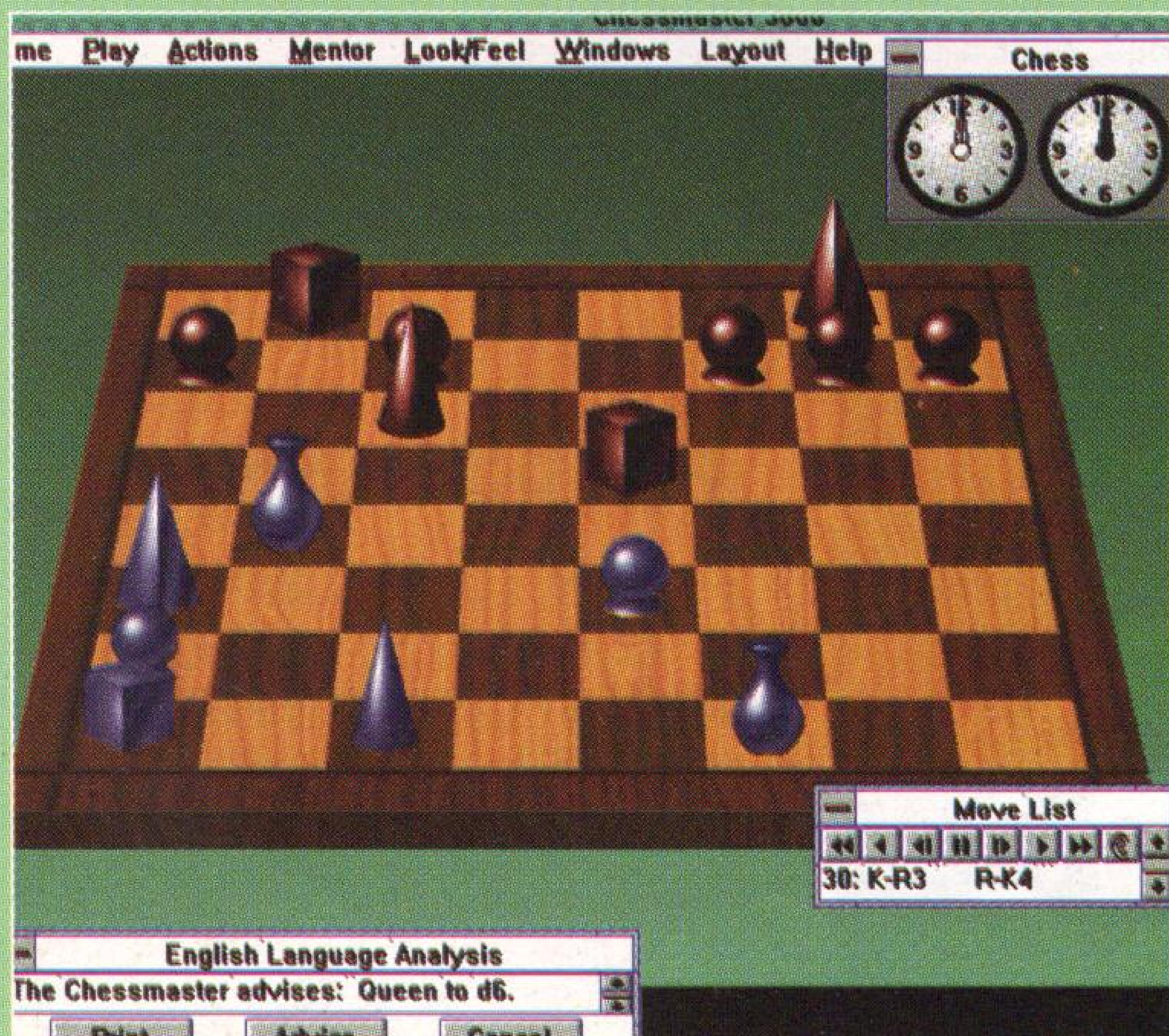


CHESSMASTER 3000 MPC

MULTIMEDIA PC IS WAT TEGENWOORDIG DE KLOK SLAAT. VEEL BEKENDE 'OUDJES' WORDT NIEUW LEVEN INGEBLAZEN DOOR DE CD TECHNOLOGIE. ZO OOK *CHESSMASTER 3000.*

Dit prima schaakspel heeft in het verleden al bewezen een prima engine (het gedeelte van het programma dat zorgt voor het daadwerkelijke schaken) te hebben. De MPC versie is uitgebreid met spraak. Omdat dit enorm veel schijfruimte kost is er voor gekozen om het programma op CD te zetten. Op CD kan maximaal iets van 650 Mb aan informatie weggeschreven worden.

Met die hoeveelheid kun je een aardig babbeltje kwijt. En babbelen doet 'ie die ouwe *Chessmaster.* De oren van het hoofd bijna. Elke zet wordt auditief ondersteund. Ook in de leeroptie wordt elk advies via de boxen ten gehore gebracht. Nadeel van de CD uitvoering is de traagheid van het medium. Het laden van *Chessmaster 3000 MPC* kost op mijn machine (met een single speed CD ROM drive) bijna een driekwart minuut. Het schaken zelf gaat niet trager in vergelijking met de niet-MPC versie.



Het programma zelf is zeer uitvoerig. Zo is er een leermogelijkheid. *Chessmaster* is dan de mentor en geeft commentaar bij een gedane zet of geeft advies als daaraan behoefte is. Ook de analyse na een spel is zeer interessant, uiteraard wordt alles gesproken.

Ook de bekende schaakdatabase met hierin historische partijen is aanwezig. Erg leuk is het feit dat partijen die door schaakgrootmeester Anatoly Karpov gespeeld zijn door de master himself van commentaar worden voorzien.

Eerst had ik wat twijfels bij het feit dat *Chessmaster 3000 MPC* alleen onder Windows draait. Maar in de praktijk blijkt het toch mee te vallen. Als de computer ernstig moet nadenken kun je als tegenstander de zinnen verzetten door een spelletje patience te spelen. Dat dit een wel heel traag spelletje wordt komt door de enorme rekenkracht die *Chessmaster* wegslurpt en ligt niet aan het schaakprogramma, maar aan Windows zelf.

Charles Matou

PRODUKTINFO

Fabrikant:
MS-DOS: *f* 129,50 / BEF 2499
Beeld: VGA
Geluid:MPC Compatible
Systeemeisen: Windows, CD_Rom Drive, Muis Aanbevolen.



FRANSE DATA-DISKETTES VOOR FS4

DAT ZE IN FRANKRIJK OP FLIGHT SIMULATOR-GEBIED OOK NIET STIL ZITTEN, ONDERVONDEN WIJ BIJ EEN SPEURTOCHT NAAR PROGRAMMA'S IN HET LAND VAN DE RIJZENDE AIRBUS EN DE MIRAGE. BEIDE TOESTELLEN HEBBEN IN HET VERLEDEN VOOR FRANKRIJK DE NODIGE SUCCESSEN BINNEN GEHAALD.

Twee opvallende softwarepakketten zetten deze traditie voort: *Plane & Adventure* en *Warbirds,* beide van het Franse bedrijf Colorado Technologies. De eerste titel is een verzameling van de volgende, met *AAF* gemaakte vliegtuigen: de Flyer 1, Bell X1, Space Shuttle, Bell X15, XB 70 Valkyrie, Lockheed U2-B, SR-71, Lockheed YF-12 (de voorloper van de SR-71) en de SR-71. Alle toestellen zijn netjes afgewerkt en vliegen bijzonder prettig. De alleen maar Franstalige handleiding kan iets vertellen over ieder toestel (als u Frans beheerst tenminste).

Nog fraaier is de collectie vliegtuigen van *Warbirds.* Alle belangrijke toestellen uit de laatste wereldoorlog zijn aanwezig: de legendarische Mitsubishi Zero, de Messerschmitt Bf-109, de Spifire, de Messerschmidt ME-262 (een der eerste straaljagers), de Tiger Moth, de Yakovlev Yak-3, een Waco transportglider en de fabelachtige F4U Corsair. Het mag gezegd worden: slechts zelden heb ik zo'n prachtig *AAF*-exemplaar mogen bekijken en mogen vliegen. Een winnaar, niet alleen qua uiterlijk maar ook qua gedrag. Dit geldt overigens voor alle toestellen.

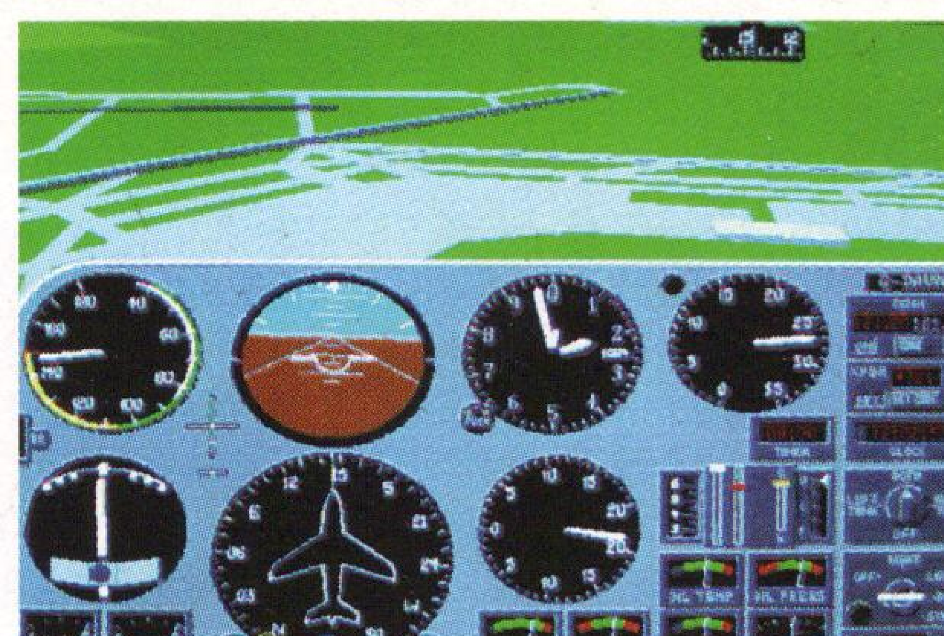
Beide collecties zijn echt de moeite van het bekijken waard. Sommige toestellen hebben voorgoed een warm plaatsje in mijn collectie voor dagelijks gebruik gekregen.

Dat ook de bouwers van sceneries hard werken is te zien in de Franse tijdschriften die bol staan van aanbiedingen op dit terrein. Twee pakketten hebben de testvluchten met goed gevolg doorstaan, waarbij ik niet wil beweren dat de rest niet goed zou zijn.

France Zone 5 (Colorado Technologies) is een lid uit een familie van totaal zo'n 10 tot 15 Zones. Deze zone omvat het zuid-oostelijke deel van Frankrijk, met inbegrip van het eiland Corsica. De duidelijke handleiding geeft voldoende informatie over de posities van de vliegvelden. Vliegvelden die er best zijn mogen als het om de detaillering gaat. Ook met navigatiebakens is rijkelijk gestrooid. Hier en daar laten ze het afweten zodat alle zeilen bijgezet moeten worden om de plaats van bestemming te vinden.

Paris van Ubisoft bevat het gebied binnen een straal van 100 kilometer van de Franse hoofdstad. Snelwegen, rivieren en markante punten maken visueel vliegen doenlijk. Bij slecht weer ondersteunen de bakens om de weg te vinden naar één van de 38 vliegvelden en luchthavens. Eurodisney en de paleizen van Versailles zijn goed te herkennen. Om de weg te vinden is het programma *FSPASD* van *FS-Pro* meegeleverd. Hiermee kan snel een lokatie worden gevonden. Frankrijk is om te vliegen een mooi land, waarom het daarom niet eens een keer proberen.







PRODUKTINFO

De hier besproken datadisks kosten *f* 109,00 / BEF 2099 per stuk. Flight Simulator 4.0 is vereist.



AXIS & ALLIES - UITBREIDINGEN

***AXIS & ALLIES* IS EEN WARGAME VOOR 2 TOT 5 SPELERS EN IS SINDS VIJF JAAR MET EEN NEDERLANDSE VERTALING VAN DE SPELREGELS IN DE SPEELGOEDHANDEL VERKRIJGBAAR. HET MAAKT DEEL UIT VAN DE NOG STEEDS VEELGEVRAAGDE EN -GEZOCHTE AMERIKAANSE GAMEMASTER SERIES, DIE BESTAAT UIT EEN VIJFTAL SPELLEN DIE ZICH ONDERSCHEIDEN DOOR GROTE DOZEN MET SPECTACULAIR ARTWORK EN VOORAL HET GEBRUIK VAN PLASTIC MINIATUREN.**

Alleen al in Nederland zijn zo'n 20.000 exemplaren van *Axis &Allies* over de toonbank gegaan. Nu is de rage wat tanende, omdat *Axis & Allies* op den duur is gaan lijden onder enkele zwakke punten van het ontwerp. De spelers hebben na een aantal malen spelen door, welke - meestal A-historische - taktieken hen de overwinning zal brengen. Menigeen heeft dan ook flink met de spelregels geëxperimenteerd, en er een set optionele regels bijbedacht.
Sinds enige tijd kan men in Nederland ook een aantal professioneel uitgebrachte varianten en uitbreidingen op *Axis & Allies* krijgen. Voor alle onderstaande varianten is het originele *Axis & Allies* vereist.

XENO

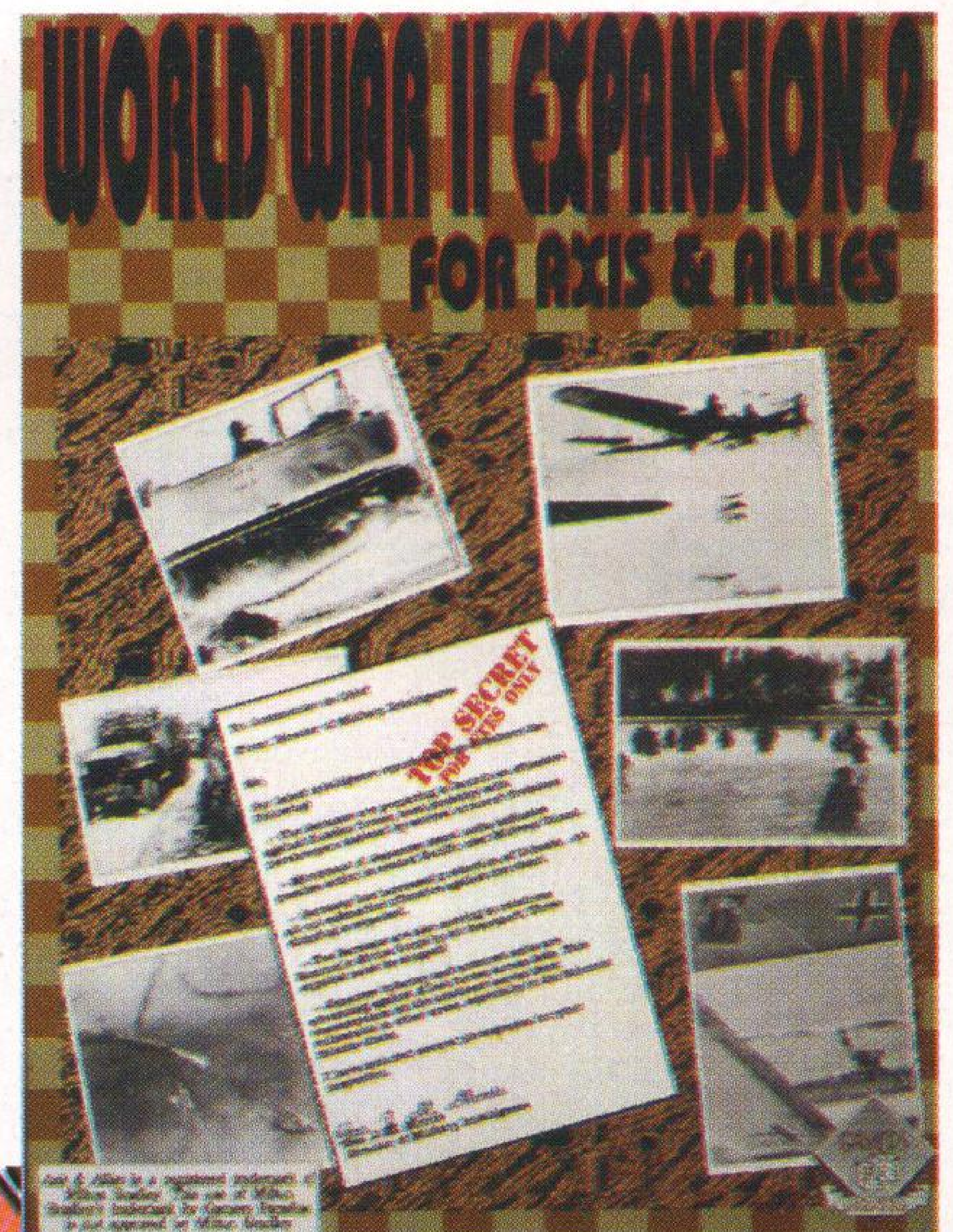
De in Florida woonachtige Frank Zenau, destijds nog aanwezig op Het Spellenspektakel in Eindhoven, heeft een set op de markt gebracht die bestaat uit een nieuwe kaart plus een aantal optionele spelregels. *World at War DeLuxe*, heet het produkt. *WaWDL* is verpakt in een plastic zak, en verdient voor wat betreft de kwaliteit van het drukwerk beslist niet het predikaat 'DeLuxe'. Maar laten we niet te snel oordelen.
De kaart is in kleur gedrukt op glad, karton-achtig papier. Wanneer we het origineel met deze nieuwe kaart vergelijken, dan vallen de volgende veranderingen op:
- De nieuwe kaart is veel groter;
- De aanwezigheid van Frankrijk en China als mogendheden;
- Andere produktiewaarden;
- Aangepaste landsgrenzen.

Een schrift met uitgebreide optionele regels completeert het geheel.
Op het programma staat verder een set van 238 miniaturen die de set van *A&A* geheel vervangen, en er het Franse en het Chinese leger, vestzakslagschepen en U-bootbunkers aan toevoegen.

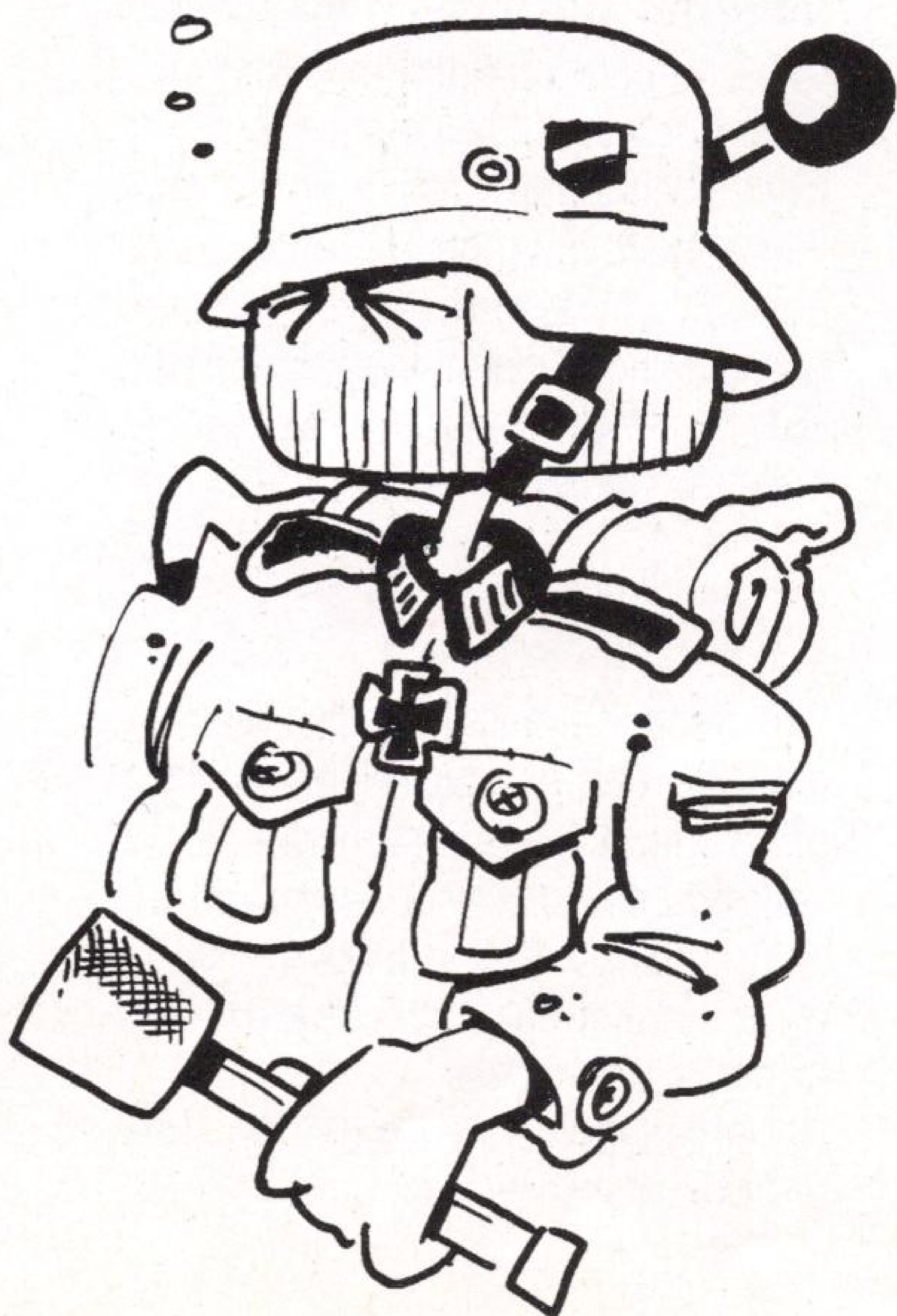
GAMER'S PARADISE

Bij deze firma zijn inmiddels twee uitbreidingen verschenen:
-Een boekje met uitgebreide regels voor de oorlog ter zee, inclusief kartonnen counters voor korvetten en onderzeebootjagers;
-Een doos met uitgebreide regels voor de oorlog in Europa, en ingesloten fiches voor nieuwe wapens en technologieën.

Een derde set voor de oorlog in de Pacific moet nog verschijnen. In advertenties heeft men het over nieuwe kaarten, maar in de thans verschenen sets trof ik ze niet aan.







HET SPEL

Op Het Spellenspektakel werd met name *WaWDL* uitgebreid getest. Helaas kon ik er niet aan meedoen, maar ik kan u uit eerste hand melden dat de reacties **zeer** lovend waren. *WaWDL*@biedt een scala van optionele uitbreidingen én beperkingen, die *Axis & Allies* tot een ware simulatie van de 2e Wereldoorlog maken. Niet in de laatste plaats mag vermeld worden, dat het spel nu niet meer in 1942 hoeft te beginnen, maar vanaf 1939 gespeeld kan worden. Het is niet meer mogelijk om met redelijk eenvoudige trucs (ik verklap ze niet) het spel naar uw hand te zetten. Het is met name vermeldenswaardig dat het spel strategisch is gebleven, en daardoor nog binnen redelijke tijd te spelen is. Niet zo met de versies van Gamer's Paradise: deze regels zijn meer geënt op tactische uitbreidingen, meer diversificatie en detail, dus. Een nadeel (?) is de toename van de speelduur. Maar ik schreef het al eerder: Er zijn wargamers die tactisch, en wargamers die strategisch prefereren.

***Axis & Allies* is nieuw leven ingeblazen! De verschillende uitbreidingen zijn verschillend genoeg om ze geheel of deels door elkaar te gebruiken. *WaWDL* is de betere deal, en een must vanwege de kaart. Maar een liefhebber van detail zal er goed aan doen om ook de sets van Gamer's Paradise aan te schaffen, ook al zijn ze relatief wat duurder. Het feit dat er aan alle uitbreidingen jarenlang is gesleuteld, heeft zijn vruchten afgeworpen, en vergoelijkt ruimschoots het wat povere drukwerk, dat overigens gauw is vergeten als het eerste schot heeft geklonken.**

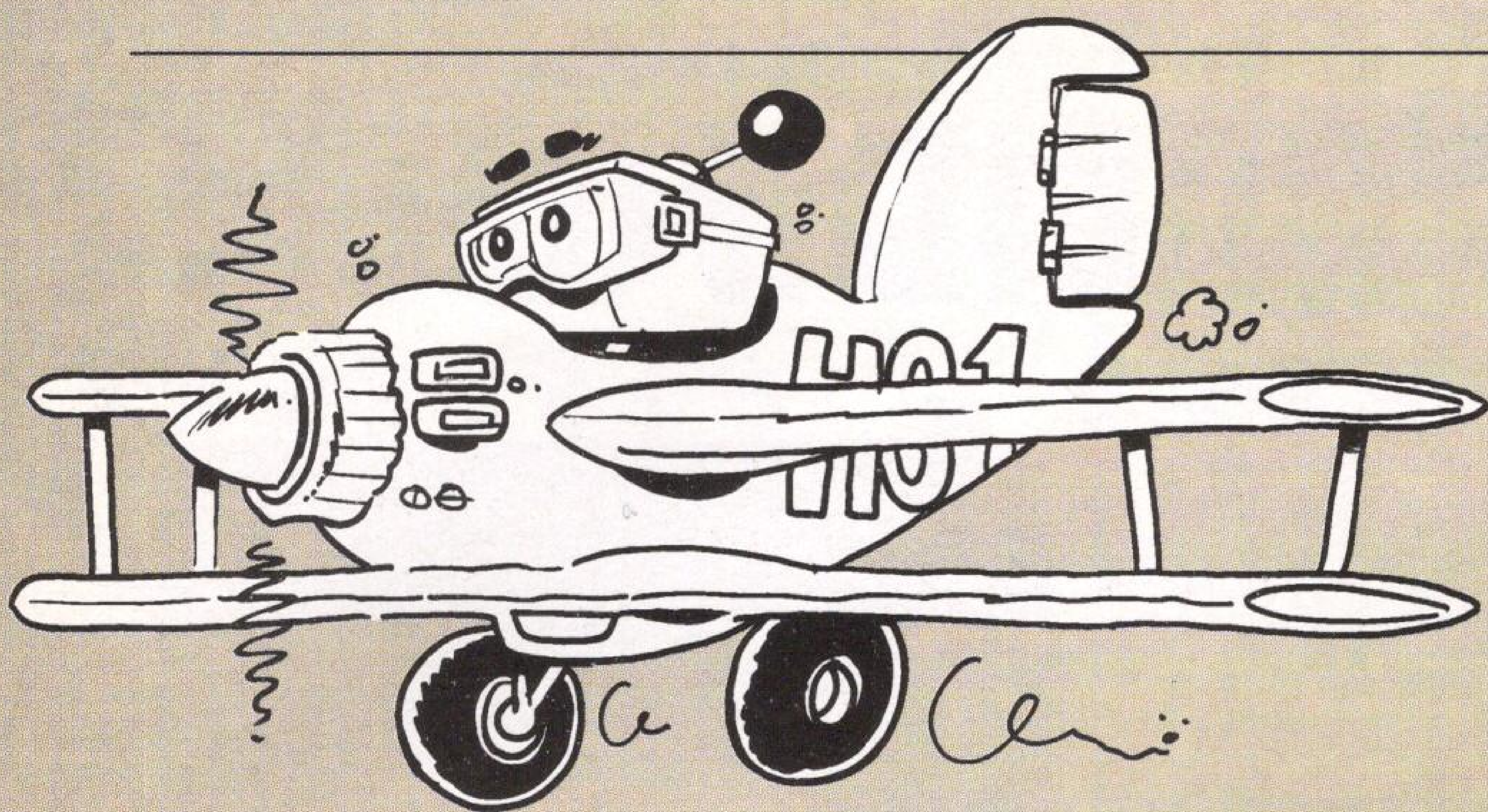
Michael Bruinsma

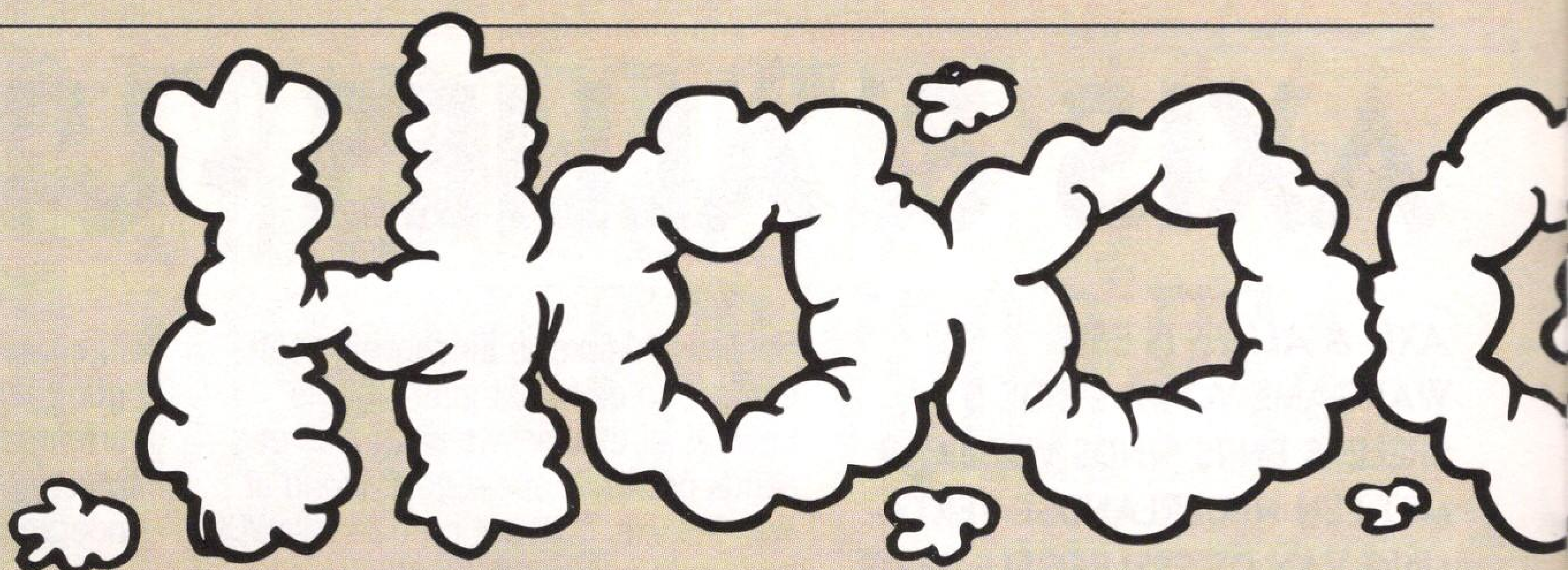
PRODUKTINFO

World at War DeLuxe (met kaart): f 42,50
World War II The Expansion (Oorlog ter zee): f 42,50
World War II Expansion II (Oorlog te land): f 55,00

Voor alle uitbreidingen is het spel *Axis & Allies* noodzakelijk.

NB: De overige GameMaster titels, *Broadsides & Boarding Parties, Conquest of the Empire, Shogun* en *Fortress America* zijn *niet* meer te krijgen, ook niet in de U.S.A.!





DE GROEIENDE COLLECTIE VLUCHTSIMULATOREN WORDT ALMAAR POPULAIRDER. GELOKT DOOR DE VAAK FRAAIE VERPAKKINGEN IN DE WINKEL EN DE FLITSENDE BEELDEN OP HET SCHERM ZOEKEN STEEDS MEER PC-GEBRUIKERS HEIL IN DEZE BOEIENDE VORM VAN "SPEL" VERMAAK. EEN SELECT GROEPJE LIEFHEBBERS HOUDT DE MARKT ANGSTVALLIG IN DE GATEN, TERWIJL ANDEREN ZICH BEKWAMEN IN DE GRONDBEGINSELEN VAN DE VLIEGERIJ. MET INGANG VAN DIT NUMMER KUNNEN ZOWEL DE BEGINNENDE- ALS VERGEVORDERDE PILOTEN HUN HART OPHALEN AAN NIEUWE SNUFJES EN BELANGRIJKE WETENSWAARDIGHEDEN. UITERAARD STAAN VLUCHTSIMULATIES CENTRAAL, MAAR WE HEBBEN OOK OOG VOOR DATA-DISKETTES, UTILITIES EN ANDERE UITBREIDINGEN.

WAT TE VERWACHTEN?

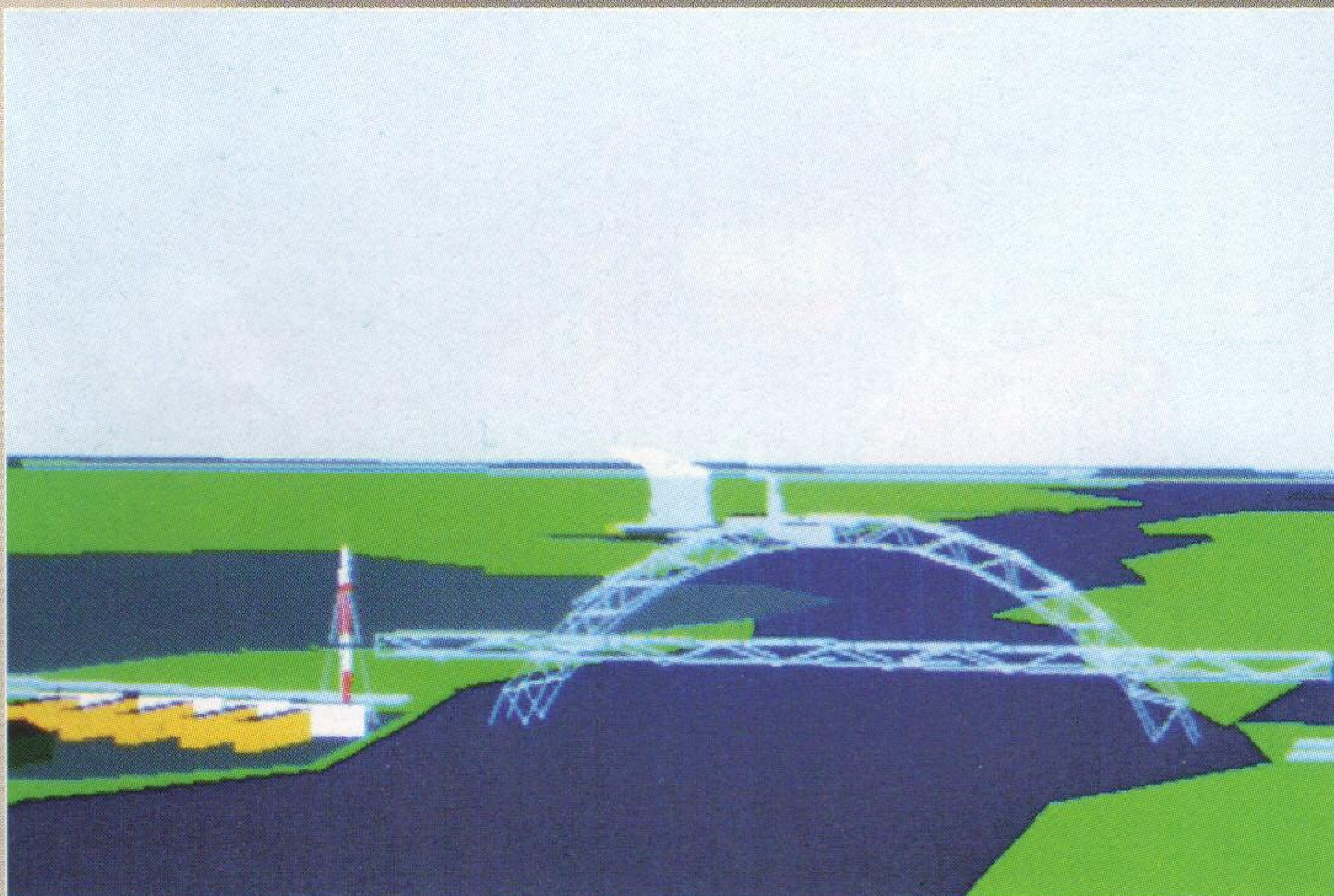
Onderwerpen van sterk uiteenlopende aard passeren de komende maanden de revue. Niet alleen technisch diepgaande informatie om de hongerige fanaten tegemoet te komen, we hebben ook verhelderende tips voor de beginner die vaak door de bomen het bos niet meer ziet. We zullen nieuwe produkten bespreken, hetzij aan de hand van de pre-release (de Alpha- of Bèta versie), hetzij aan de hand van het uiteindelijke commerciële produkt. En uiteraard de nodige aandacht voor data-diskettes voor *Flight Simulator*, scenerydisks et cetera.

Het streven is om ook minder bekende, doch vaak niet minder getalenteerde programma's te bespreken. Het zijn juist deze, dikwijls vernuftig gemaakte, stukjes huisvlijt die zo gemakkelijk zijn voor de gebruiker van een bepaald pakket. Shareware of commercieel produkt, u kunt er alles over lezen in *Hoogvliegers*.

FS

Natuurlijk neemt Microsoft's *Flight Simulator* een belangrijke plaats in deze rubriek in. De langverwachte nieuwe versie (*FS5*) heeft zich al aangekondigd. Data-diskettes staan reeds gepland, zeer binnenkort zal MicroSoft scenery disks uitbrengen van ondermeer *Toronto*, *Londen* en *Parijs*. Reden temeer voor ons om *FS5* goed in de gaten te houden.

Ook liefhebbers van militaire simulators als *Falcon 3.0* en *F-15 Strike Eagle* worden op hun wenken bediend. Beschrijvingen van dergelijke pakketten kunt u gewoon blijven lezen in de recensies, elders in het blad. Deze rubriek gaat meer in op de koppeling naar de werkelijkheid. Hoe kijkt bijvoorbeeld een echte fighter pilot aan tegen de mogelijkheden, wat gebeurt er precies bij het afvuren van een raket. Al dat soort interessante zaken zijn te verwachten. En natuurlijk zullen we af en toe een behoorlijke portie roddel (*eh, geruchten bedoelt onze medewerker uiteraard. Red.*) op u loslaten.



MS-DOS

EN NU *U*

De rubriek heeft een interactief karakter. Lezers kunnen reageren of melden dat ze iets belangrijks of leuks hebben beleefd bij het spelen met een bepaald pakket. Door dit kenbaar te maken bij de redactie kunnen dergelijke zaken nog eens uitgebreid worden besproken of geëvalueerd. U kunt schrijven naar: Hoog Spel, t.a.v. Hoogvliegers, Postbus 74034 1070 BA Amsterdam. Maak er wat van!

OVER GERUCHTEN GESPROKEN

FS5-COMPATIBEL?

Knarsetandend zitten de *FS4*-gebruikers te wachten op de dingen die komen gaan. Wordt met de komst van *FS5* de verzameling data-diskettes definitief naar de prullenbak verwezen? Moet de bankrekening opnieuw een aderlating ondergaan? Het lijkt allemaal nog al mee te vallen. Bij het testen van de Bèta versie (waarvan verslag in HS18) konden wij SCN-bestanden gewoon inlezen. Daarnaast hoorden we dat er al een *Aircraft & Scenery Designer* plus een *Aircraft and Adventure Factory* in de maak zijn.
Vermoedelijk zal Mallard hierbij een grote rol spelen. Het moet al gek lopen, willen de oude SC1's en eigen gebouwde vliegtuigen niet ingelezen kunnen worden.

Vast staat ondertussen al wel dat zeer snel na verschijning van *FS5* een achttal scenery-disks zichzelf zullen aankondigen, elk met evenveel detail als *FS5* zelf. Zoals het er nu naar uitziet kunt U *FS5* begin september op uw computer installeren.

TORNADO EINDELIJK AIRBORNE?

Het nieuwe paradepaardje van Spectrum Holobyte gaat *Falcon* verwijzen naar het rijk der fabelen. Na de demo te hebben aanschouwd kan alleen maar geconcludeerd worden dat het wachten beloond gaat worden. Wat een detail!

Wanneer alles goed gaat treft u in deze Hoog Spel een uitgebreide bespreking aan op pagina 34.

SCN-GEHEIMEN ONTHULD

Wie met *A&SD* sceneries bouwt moet een ondergrond hebben om ze op te leggen. Voor Europa zijn dit de *European Scenery* disk van SubLogic of - een alternatief - de *Scenery disk Nederland* van Alting Software. Wanneer SC1-bestanden omgezet kunnen worden naar SCN-formaat zou het theoretisch mogelijk moeten zijn om nog meer detaillering ten toon te spreiden (opnieuw wegleggen van SC1's).
Al geruime tijd sleutelen bollebozen aan de ontmanteling van het SCN-geheim. En met succes, zo lijkt het. Op het FSFAN-BBS (een BBS uitsluitend voor FS gebruikers) is reeds een voorproefje te vinden (SC12SCN.ZIP). Op dit moment kunnen bestanden tot 28K gecompileerd worden tot SCN-bestand.

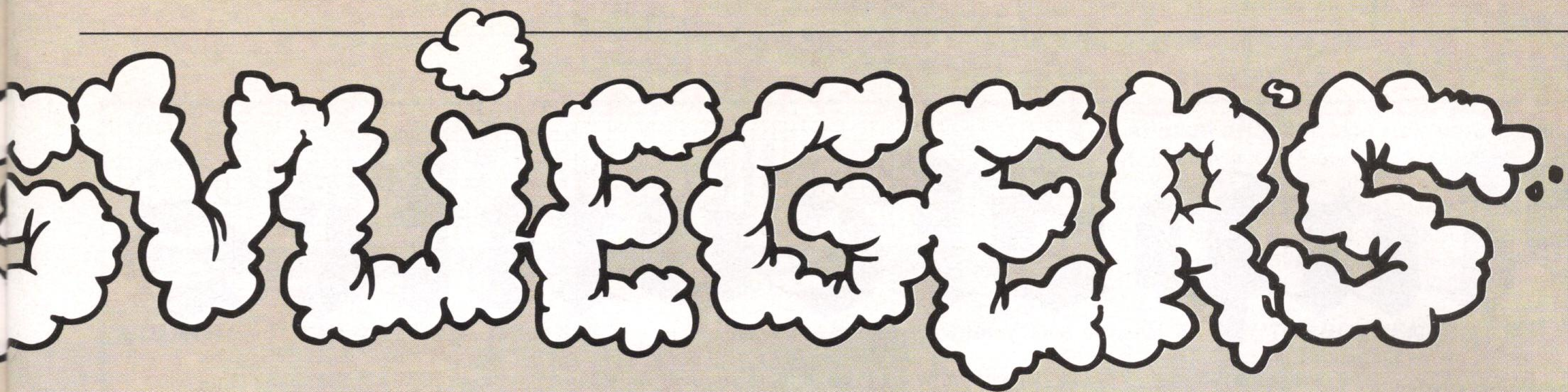
Op moment van schrijven vernamen wij dat een groepje bouwers, bestaande uit duitsers en italianen bezig is om een nieuwe scenery disk voor Europa te maken. We houden u op de hoogte!

A&AF

Kan meer dan alleen maar vliegtuigen bouwen! Met *A&AF* kunt u onder andere vliegtuigen zelf tekenen en bouwen. Deze eigen creaties kunnen dan als vliegend exemplaar maar ook als statisch exemplaar (SCO-bestand) worden gebruikt. Jan Moons uit België bedacht een wel zeer slim gevonden trucje. Als men vliegtuigen kan maken, dan moet het ook mogelijk zijn om deze het uiterlijk te geven van bijvoorbeeld een verkeerstoren of een flatgebouw. In amper 15 minuten bouwde Jan de verkeerstoren van Schiphol na om hem vervolgens met SEE op z'n plaats te zetten. Je moet er maar op komen.

GEE LIBRARY

Van Gemini Simulations in Engeland ontvingen wij een bijzonder handig programma om objecten aan zelfgemaakte ASD-sceneries toe te voegen. Niks opmerkelijks zo lijkt het, ware het niet dat **deze objecten kunnen bewegen**.
Het principe is o zo simpel: op diskette wordt een aantal, door



Gemini gebouwde, object-bibliotheken meegeleverd, waaronder kranen, bruggen, boten, voertuigen, vliegtuigen et cetera. Middels een tekstbestand geeft de programmeur aan waar hij de objecten geplaatst wil zien. Na compilatie van dit tekstbestand zijn de gekozen objecten keurig ingevoegd.

VOORBEELDEN?

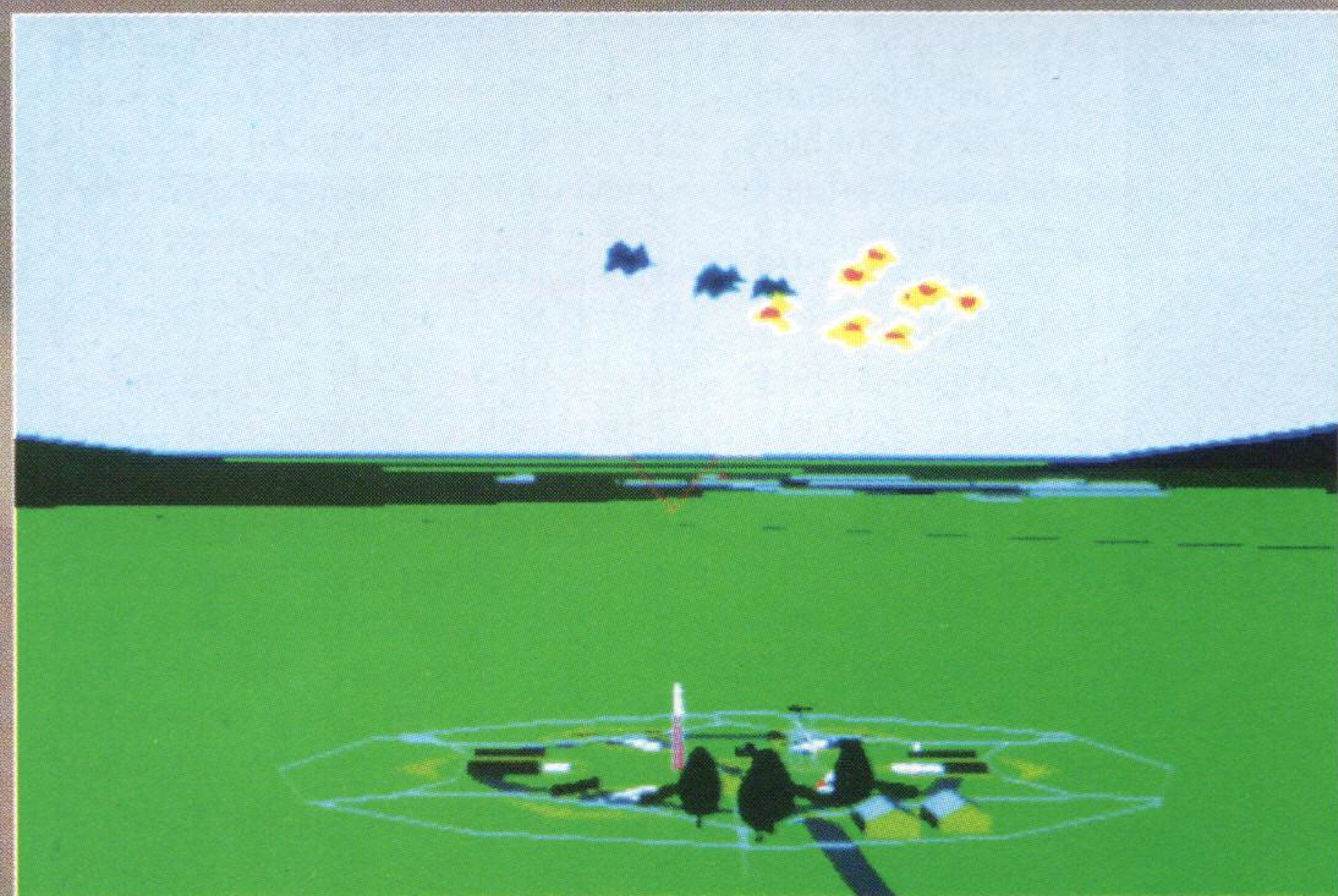
Draaiende radars, vuurtorens met roterende lichtbundels, dobberende boeien, draaiende windmolens en zelfs een SAR-helikopter die een onfortuinlijke drenkeling via de lier naar boven hijst.
Heerlijk simpel is de optie om meerdere objecten op één lijn of curve te plaatsen. Geef begin- en eindpunt, aantal objecten en soort en de compiler doet de rest. Een rij hoogspanningsmasten, inclusief de bedrading komt op die manier aardig uit de verf. Iets voor de sproeifanaten misschien?

Op verzoek maakt Gemini de objecten op maat. Gemini's eigen produkten (o.a. *South West England*) laten zien wat de mogelijkheden zijn. Daarnaast heeft Loos Aviation Holland (bekend van de *Benelux scenery disk* van Personal Computer Magazine) een licentie verworven om de voor september geplande *Dutch Air Force Scenery Disk* (DAF-SD) met ondersteuning van *GEE* te vervaardigen. Afgevuurde patriot raketten en ontploffende luchtdoelgranaten zullen dan voor het eerst het pad kruisen van de nietsvermoedende vlieger. *GEE* heeft echter nog meer in petto. Kleuren van objecten en windafhankelijk maken zijn slechts voorbeelden.

GEE kost 29 Engelse Ponden (met bijkomende kosten ongeveer *ƒ* 100,00/ BEF. 1900) en is verkrijgbaar bij Gemini Simulations Engeland (Tel: (Int'l)-44-31-336-1193).

LAS-VFR 4.0

Microsoft's *Flight Simulator* voert al jarenlang het veld aan als het gaat om reële vluchtsimulatoren. *Flight Assignment ATP* van SubLogic is een goede tweede. Daarna volgt er lange tijd niets. Wij ontdekten voor u: *Light Aircraft Simulator-VFR 4.0*, een goed alternatief.
Light Aircraft Simulator VFR-4.0 dingt naar een gelijke plaats met de grootheden. Het programma simuleert op professionele wijze het vliegen met de lichtere toestellen. In totaal zes verschillende vliegtuigen zijn aanwezig, van een trainer tot een sportieve, voor aerobatics geschikte, laagdekker.



MS-DOS

Het gebied dat bestreken wordt strekt zich uit van Ierland tot aan Noord-Frankrijk met in totaal zo'n 160 vliegvelden. België, Nederland en Luxemburg worden niet vergeten. Zo vinden we in ons land de velden Eelde, Rotterdam, Beek, Eindhoven en natuurlijk Schiphol netjes terug op de plaats waar ze thuis horen. Zij het niet altijd even overvloedig aanwezig zorgen de huisjes en baanverlichtingen voor afleiding tijdens het vliegen.

WENNEN

De eerste vluchten zijn een drama. Wie gewend is aan *FS4* moet alle zeilen bijzetten om verantwoord te kunnen vliegen. Pas na enkele dagen afkicken en vele crashes later zal blijken dat dit programma bijzonder goede vlieg-eigenschappen kan laten zien. Het vlieggedrag bij overtrekken en lage snelheden is zelfs beter dan bij *FS4*-toestellen. Daarbij speelt de soepele beeldverwerking ongetwijfeld een rol.

Het instrumentarium komt verzorgd over. De motorinstrumenten zijn allemaal te vinden. De motor zelf is overigens nauwkeurig te bedienen. Instellingen van de omgeving en techniek zijn uitgebreid te noemen. Wind, bewolking, realiteit en betrouwbaarheid van elektrische- en mechanische systemen kunnen naar eigen wens worden ingesteld. Netjes afgewerkte en duidelijke menu's zijn hierbij behulpzaam.
Met name het selecteren van een vliegveld gaat erg eenvoudig. Spijtig genoeg is het niet mogelijk om het vliegtuig van buitenaf te bekijken, iets wat bij *Flight Simulator* wel mogelijk is.

De geluidskwaliteit is bar slecht, doch - zo verzekerde *Digital Aviations* ons - vóór het eind van dit jaar zal de nieuwe versie diverse geluidskaarten ondersteunen. *LAS-VFR* is een goed alternatief om uit de sleur te breken en toch lekker boven Nederland te kunnen rondbollen. De povere detaillering wordt ruimschoots gecompenseerd door de professionele uitstraling.

LAS-VFR 4.0 kost 49,50 Engelse ponden (*ƒ* 160,00/BEF. 3100) en is te bestellen bij Flight Simulations in Engeland (Tel: (Int'l)-44-61-7610-1902).

MEGAFORTRESS

Onderschat talent verdient de aandacht, dat zou in feite de sub-titel moeten zijn. Wat hebben wij een plezier beleefd toen we *Megafortress*, de B-52 Stealth-bomber simulatie van Three Sixty Software (juist ja, de jongens van ondermeer *Harpoon* en *V for Victory*) nog eens uit de kast trokken. Bijna iedereen heeft, gelokt door snelle scènes uit andere programma's, z'n kwaliteiten onderschat, maar *Megafortress* is inhoudelijk een meer dan uitstekend programma. Vooral de compleetheid van het elektronisch arsenaal aan stoorapparaten is ongekend uitgebreid. Daarnaast blijft het afvuren van een raket of bom niet beperkt tot een druk op de <return>-toets.

In een volgende aflevering van deze rubriek willen wij *Megafortress* rehabiliteren en de makers de eer toekennen die zij verdienen. En misschien kan Ludmilla voor Het Betere Spel een leuke aanbieding verzinnen.

BESTELLEN IN HET BUITENLAND

Wanneer u een produkt in het buitenland bestelt is het met behulp van de wisselkoers rechtlijnig omrekenen van de buitenlandse prijs naar Nederlandse guldens vaak niet juist. Wanneer u zo'n produkt over laat komen, loopt u de kans dat u extra BTW en/of invoerrechten moet betalen. Dit kan aardig oplopen, dus kijk uit en reken u niet rijk. Op dit moment is het verstandig voor Amerikaanse produkten een omrekenkoers van $ 1 = *ƒ* 2,12/BEF. 40 te hanteren. Voor Engelse produkten geldt GBP 1.00 = *ƒ* 3,30/BEF. 60. In beide gevallen zit in de omrekenkoers een stukje BTW/TAV en invoerrechten begrepen. Echt veel duurder kan het derhalve niet worden, alhoewel het aan het eind van de rit aan de desbetreffende douane-beambte ligt. En in dat opzicht hebben *wij* al heel wat rare staaltjes mee mogen maken. Wat dacht u van *ƒ* 445,00/BEF. 8188 aan invoerrechten betalen omdat de afzender een onduidelijke waarde voor de goederen had ingevuld? En toen we het pakje openmaakten, bleken het slechts lege verpakkingen met twee dia's te zijn.

Ach ja, het leven van een recensent gaat niet over rozen, zullen we maar zeggen.

Veldslag Op Generaalsniveau

Napoleonics

NAPOLEONICS SPEELT ZICH, ZOALS DE NAAM AL DOET VERMOEDEN, AF IN DE NAPOLEONTISCHE TIJD. DE SPELER KRIJGT DE KANS OM DRIE VAN DE BELANGRIJKSTE SLAGEN UIT NAPOLEON'S CARRIERE NA TE SPELEN, IN DE ROL VAN OF NAPOLEON OF ZIJN TEGENSTANDERS.

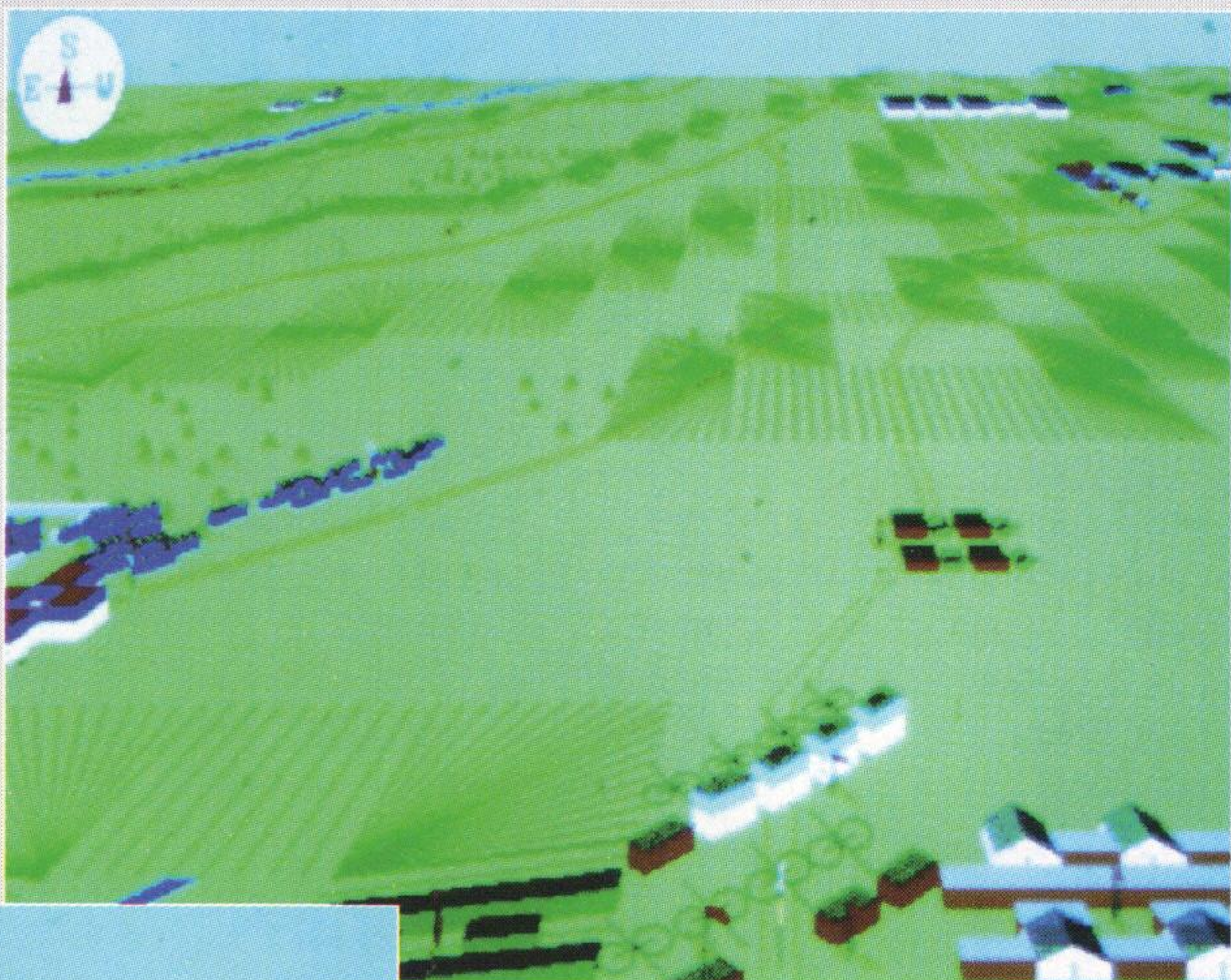
GESCHIEDENIS

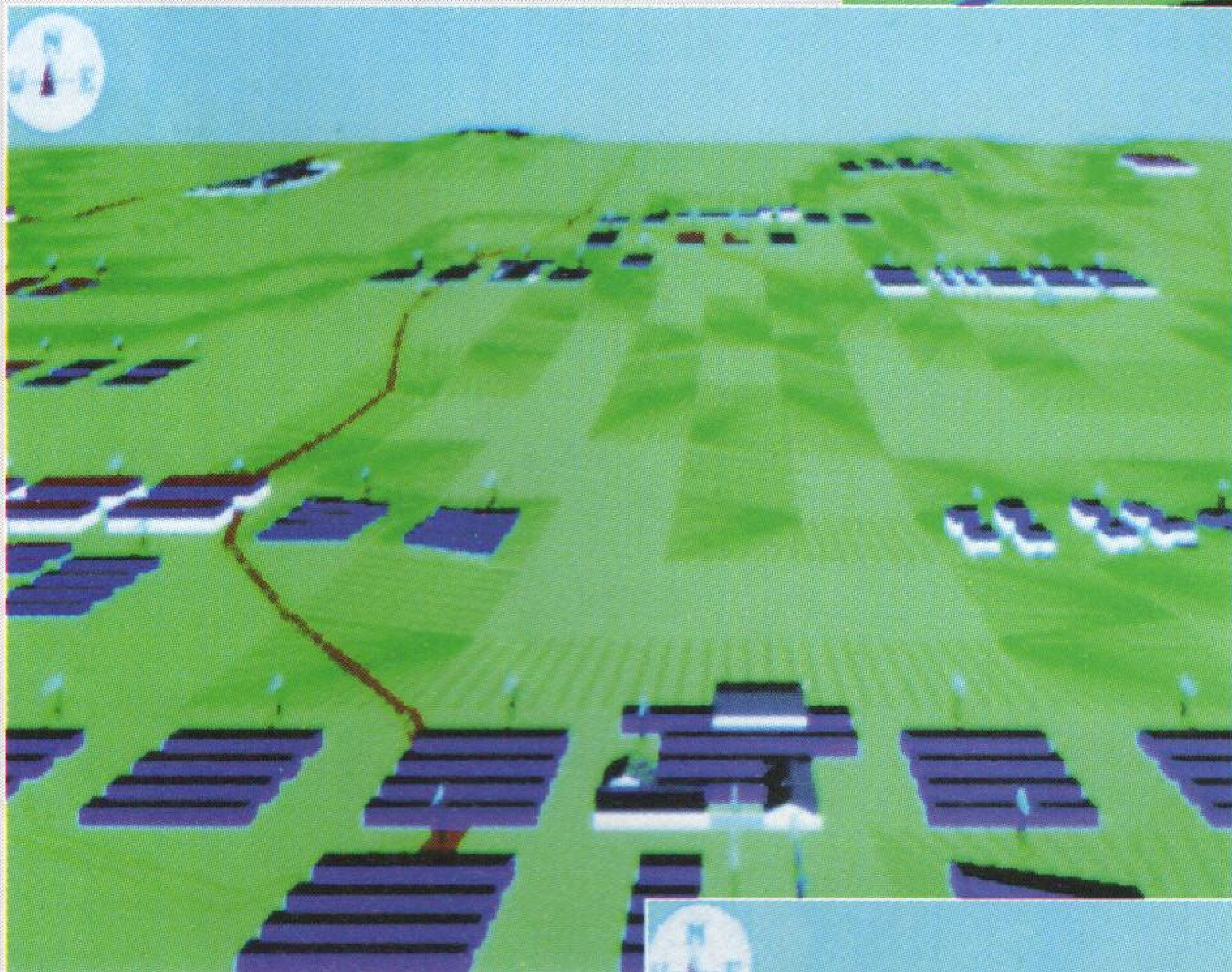
Drie beroemde veldslagen derhalve. Allereerst de slag bij Austerlitz, waarbij Napoleon een coalitie-leger van Oostenrijk en Rusland versloeg.
Verder de slag bij Borodino, de grootste, en misschien wel belangrijkste slag uit Napoleon's Russische veldtocht. In deze slag stonden 130.000 man Franse troepen tegenover 120.000 Russen onder bevel van de Russische bevelhebber Kutusov. Kutusov, die wist dat hij niet in staat zou zijn La Grande Armee te verslaan in een grote veldslag, wist heel behendig de strijd op te splitsen in heel veel *kleine* conflicten, waarbij hij goed gebruik maakte van de uitstekende Russische cavalerie. Had Napoleon Kutusov kunnen dwingen tot een grote beslissende slag, dan was de Russische veldtocht waarschijnlijk wel geslaagd, en misschien zouden wij (en ook de Russen) nu veel beter Frans spreken dan we doen.
De derde slag is - hoe kan het ook anders - de slag bij Waterloo; de slag waarbij Napoleon zijn keizerrijk verspeelde.

Napoleon was, ook in de ogen van zijn vijanden, de beste veldheer van zijn tijd. Wellington, zijn tegenstander bij Waterloo, schijnt over hem te hebben gezegd, dat Napoleon's aanwezigheid op het slagveld 40.000 man waard was. Als dat geen eerbied voor je tegenstander is!!

UITGEBREID

Napoleonics is van de hand van Peter Turcan en het is een typisch Turcan spel. In Hoog Spel 13 bespraken we *Dreadnoughts*, een prima zeeslagsimulatie, met uitgebreide commando mogelijkheden.
In *Napoleonics* gaat dit nog een stuk verder. U kunt opdrachten geven in de vorm van zinnen, *zoals bijvoorbeeld: "REILLE ORDER FOY TO DEFEND 1/2 MILE NORTH OF LA-BELLE-ALLIANCE"*
U kunt dus bevelhebbers opdrachten geven om door te geven aan hun ondergeschikten, wat een uiterst realistisch slagbeeld oplevert. De order kan ook op een bepaalde tijd moeten worden uitgevoerd zoals: *"ORANGE AT 5 PM ORDER YOUR ARTILLERY TO MOVE TO LA-HAIE-SAINT."*


MS-DOS


MS-DOS

De commando-structuur geeft u ook de mogelijkheid om het slagveld op diverse manieren te bekijken. Zo kunt u vanuit het gezichtsveld van Napoleon (als Franse speler) maar ook door de ogen van elk van zijn generaals kijken of zelfs vanuit een bepaalde locatie. Zoals bijvoorbeeld het commando: *"LOOK SOUTH FROM FRICHERMONT.*


MS-DOS

De speler heeft de mogelijkheid om met twee spelers tegen elkaar te spelen, één speler tegen de computer, of u kunt toekijken terwijl de computer voor beide partijen speelt.
De graphics zijn prima voor een wargame, en doen het meeste denken aan de zogenaamde tabletop wargames, waarbij men met miniaturen een slag naspeelt, u kijkt als speler van een geringe hoogte neer op het slagveld, en eenheden zijn meestal afgebeeld als blokjes in verschillende kleuren, met alleen voor hoge officieren en artillerie losse eenheden.

De complexe commando-structuur maakt het spel niet eenvoudig, maar uiterst realistisch.

Handleiding lezen is dan ook absoluut noodzakelijk.

In feite is dit een compilatie van drie reeds eerder door Compact Cases Simulations en Mirrorsoft uitgebrachte spellen. Dat blijkt ook wel uit de handleiding, deze bestaat uit drie geheel afzonderlijke delen (directe herdrukken van het origineel) waarbij eigenlijk nergens MS-DOS ter sprake komt. U start elk spel afzonderlijk op. Een ander minpuntje is dat het spel uitsluitend vanuit drive A: te installeren is. In *Borodino* werd zelfs uitsluitend over de Archimedes installatie procedure gesproken! De kwaliteit van de handleiding is inhoudelijk overigens uitstekend, veel achtergrondinformatie!

Ondanks die kritiek is de enige reactie: hij heeft het weer gedaan hoor, Dr. Peter Turcan! Weer spellen van hem waar ik weg van ben, en die door bepaalde concullega's wel weer de grond in zullen worden geboord omdat je erbij moet nadenken, er te weinig mooie graphics in staan en al helemaal geen geluid!!!

Ik vind het zeker *niet* geschikt voor beginnende wargamers, maar gevorderde spelers met wat interesse in de Napoleontische tijd kunnen hier veel plezier mee hebben.

Prima spel, maar met een beetje slordig gemaakte handleiding. Het lijkt alsof deze op een laserprinter is uitgeprint, in verschillende grootes voor verschillende hoofdstukken, een beetje rommelig derhalve.

Ondanks dat: aanrader!

Rob Hunter

PRODUKT INFO

Fabrikant: On-Line Entertainment
MS-DOS ƒ 119,00/BEF. 2299
Video: EGA/VGA (16kl)
Audio: geen
Systeemeis: XT/AT of beter

SUMMER CONSUMER ELECTRONIC

ZOALS VASTE LEZERS VAN HOOG SPEL ONDERTUSSEN WEL BEKEND ZAL ZIJN, VINDT TWEE KEER PER JAAR IN AMERIKA DE *CONSUMER ELECTRONICS SHOW* PLAATS. IN JANUARI IS DIT GROOTSTE ELEKTRONIKA SPEKTAKEL TER WERELD IN LAS VEGAS, DE *SUMMER CES* WORDT ELK JAAR BEGIN JUNI IN CHICAGO GEHOUDEN. UITERAARD WAREN WE OOK DEZE KEER WEER VAN DE PARTIJ. ZOALS GEWOONLIJK WERD DE *SCES* IN MCCORMICK CENTER GEHOUDEN, EEN UIT MEERDERE, GIGANTISCHE HALLEN OPGEBOUWD TENTOONSTELLINGSGEBOUW. HARRY D'EMME LIEP ZICH DE BLAREN OP DE VOETEN.

In Hoog Spel 18 al een verslagje van ons bezoek, deze keer een meer toegespitst overzicht. Zoals u de vorige keer al kon lezen is de trend dat softwarehuizen steeds meer zelf de verschillende versies van een spel uitbrengen, dat geldt met name dan voor Sega en Nintendo versies. Een goed voorbeeld hiervan is Maxis, dat niet alleen voor MS-DOS en MacIntosh spellen uitbrengt maar ook voor de Super Nintendo. Ook een bedrijf als Konami doet nu MS-DOS, Sega en Nintendo allemaal zelf.

BART vs THE WORLD



3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER

3DO

Een nieuwe hardware fabrikant, samenwerkend met Matsushita, Electronic Arts, AT&T, Time Warner en MCA. De 3DO Interactive Multiplayer is een nieuw interactief systeem voor in de huiskamer en wordt aangesloten op TV en HiFi installatie. Zoals het ernaar uitziet zal Panasonic als eerste een machine op de markt brengen, de FZ-1 REAL 3DO Interactive Multiplayer. Dit multimedia concept biedt het volgende:

- een speciale grafische processor voor animaties, tot vijftig maal beter dan de typische multimedia PC en 16bit spelcomputers
- heldere 640x480 resolutie met maximaal 16.000.000 kleuren voor fotorealistische kwaliteit
- CD geluidskwaliteit
- schermvullende bewegende full color video weergave, 30 beelden per seconde
- 32bit RISC processor
- double-speed CD-ROM speler
- compatibel met audio CD's, foto CD's en video CD's.

Meer dan **honderd** software huizen werken reeds aan spellen voor 3DO, waaronder Electronic Arts, Virgin, Sierra, Flair, Interplay , MicroProse, Psygnosis en Spectrum Holobyte.

ACCLAIM

Na de heftige successen van de *Simpsons* op de verschillende Nintendo's komen nu de Sega's aan de beurt. De meest besproken titel op de show was wel *Mortal Kombat,* en dat voornamelijk vanwege het nogal heftige - en in de ogen van sommigen nogal dubieuze - geweld. Dit keiharde beat'm up spel komt zowat gelijktijdig uit voor de Super Nintendo, Gameboy, Mega Drive, Game Gear en Sega CD. Uiteraard komen er nieuwe *Simpsons* spellen. Voor Sega Mega Drive en Super Nintendo *Bart's Nightmare*, voor de Gameboy worden dat *Bart & the Beanstalk* en *Bart vs The Juggernaut* (reeds leverbaar). Andere *Simpsons* spellen zijn *Itchy & Scratchy, Bart vs. The World* en *Bartman meets Radioactive Man.*

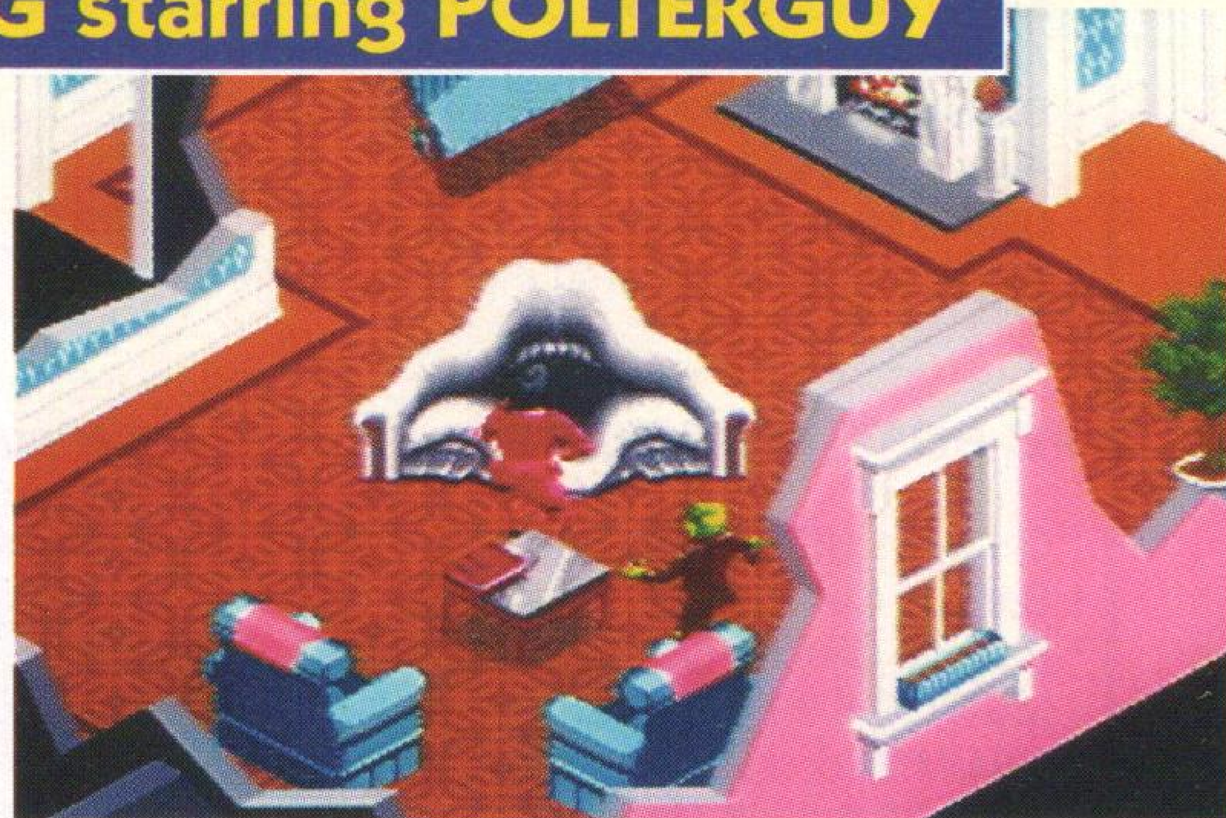
Zowat alle nieuwe Acclaim titels komen voor zowat alle spelcomputers, u kunt dus voor ondermeer Super Nintendo, Sega Mega Drive en Sega CD uitkijken naar *Spider-Man & X-Men: Arcade's Revenge, Champions' League Soccer* (voetballen), *Terminator 2, Robocop 3, Aliens 3, Addams Family* en diverse *WWF* spellen.

In uw jet vliegt u met misselijk makende snelheid door het 256 kleuren 3D polygone landschap. Overleeft u dan kunt u de jet upgraden en aan de volgende, nog dodelijkere race deelnemen. Wat we van de graphics en animaties zagen was werkelijk verbijsterend, de spelinhoud was niet echt duidelijk.

BULLET PROOF SOFTWARE

In april 1993 werd dit van *Tetris* op de Gameboy bekende softwarehuis door Spectrum HoloByte (juist ja, van *Falcon 3.0*) gekocht. Andere beroemde spellen van BPS zijn *FaceBall 2000, Hatris* en *Pipe Dream* voor NES en Gameboy. De bedenker van het oorspronkelijke *Tetris*, Alexey Pajitnov is nu volledig in dienst bij BPS. Bullet Proof heeft dit najaar weinig titels, maar volgens hen wel absolute krakers!
Voor de Super Nintendo komt *Yoshi's Cookie, Obitus* (juist, van Psygnosis) en *Faceball 2000. Yoshi's Cookie* is een puzzelspel in de trant van *Tetris* en *Dr. Mario* met **honderd** velden plus bonusvelden. *Obitus,* een 8 megabits cartridge, is het bekende 3D RPG van Psygnosis met zo'n twaalf levels.
In *FaceBall 2000* loopt u in een 3D doolhof rond en moet u de rondzwevende grijnzende Pac-lieden overhoop schieten.

HAUNTING starring POLTERGUY



ACTIVE

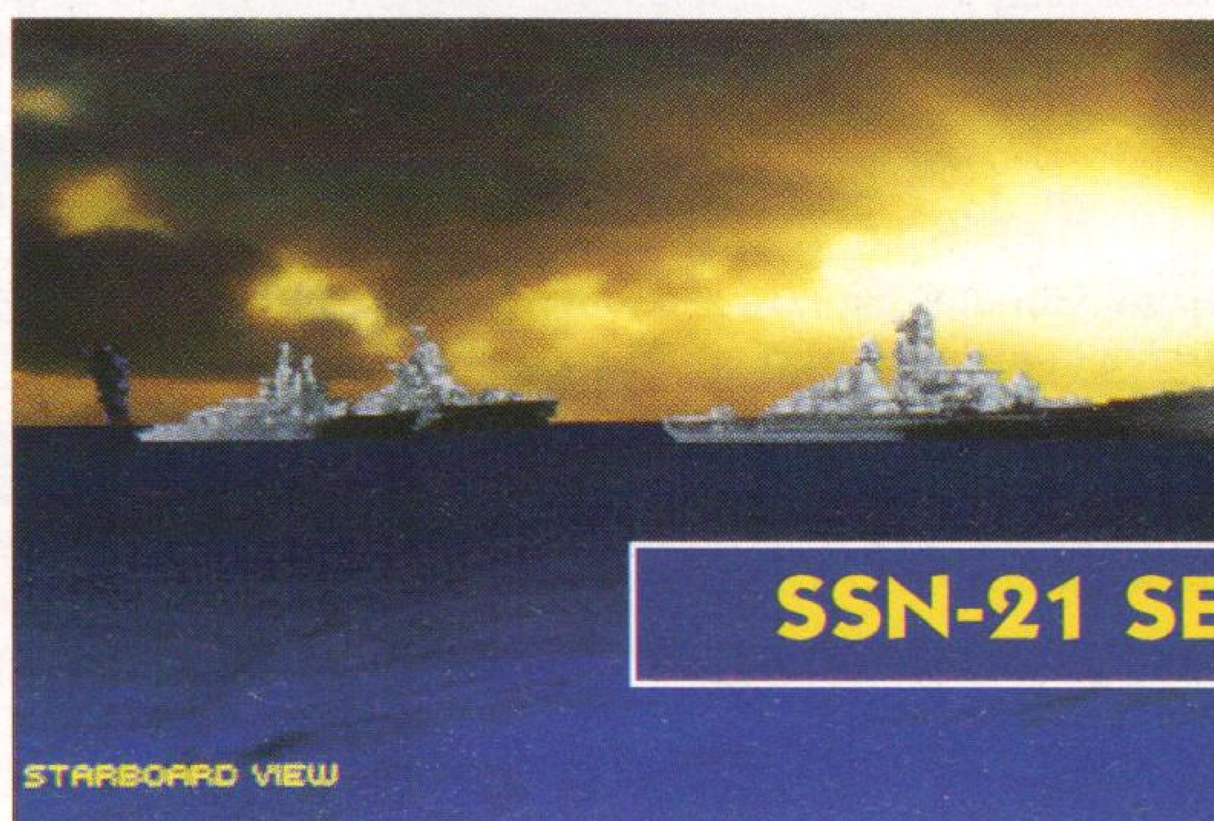
Een onbekend merk in Europa. Naast twee multi-spel cartridges voor Nintendo en Sega Mega Drive zagen we het prototype van de *Action Game Master.* Deze draagbare 16bit spelcomputer met LCD kleurenscherm is uniek omdat via speciale adapters NES, Super Nintendo en Sega Mega Drive spellen gebruikt kunnen worden. Eveneens komt er een CD-ROM speler plus een TV-tuner zoals bij de Game Gear.

BETHESDA SOFTWORKS

Meest opzienbarende spellen op de stand waren het cyberspace adventure *Delta V* en het RPG *The Elder Scrolls: Chapter 1, The Arena.*
Delta V speelt zich af in de virtuele wereld van *Netrunner.* Hier interfacen genetisch gemanipuleerde mensen met de cyber-realiteit van het Net. En spelen ze het meest dodelijke spel aller tijden.

ELECTRONIC ARTS

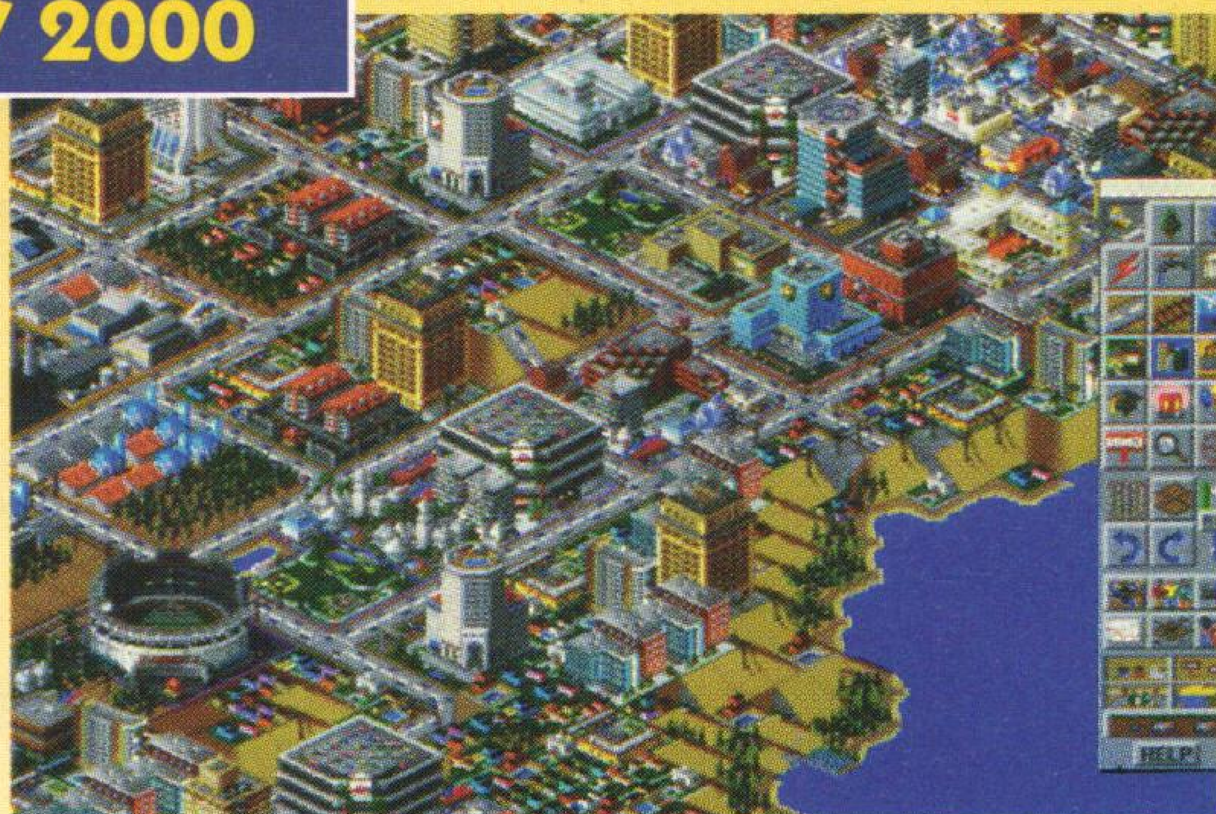
Te veel om op te noemen. Uiteraard veel belangstelling voor 3DO, want dat helpen ze zelf ontwikkelen, maar ook hele reeksen MS-DOS en spelcomputer-spellen.



SSN-21 SEAWOLF

DEEL 2

SIMCITY 2000



Wat sportspellen betreft vallen ze een beetje in herhaling: *John Madden Football '94* en *NHL Hockey '94*, ondermeer voor Super Nintendo en Sega Mega Drive. Voor Sega Mega Drive komen een aantal prachtige titels zoals *Blades of Vengeance, Technoclash, General Chaos, B.O.B.* en het 3D actie adventure *Haunting starring Polterguy*. *Technoclash* kan gespeeld worden met het nieuwe zes-knops Sega joypad dat binnenkort komt.
Voor de Super Nintendo zien we vol verwachting uit naar *B.O.B., Jungle Strike* en *Runes of Virtue* (*Ultima* spel). Wat we aan 3DO spellen zagen was verbluffend, met name *Shockwave* en *Worldbuilders Inc* sloegen ons met verbazing.
Voor MS-DOS staat ons veel te wachten, op velerlei fronten. Maar een paar spellen springen eruit zoals *SSN-21 Seawolf*, het vervolg op *688 Attack Sub* en *:Labyrinth* (uitsluitend op CD-ROM), een waanzinnig groot fantasy adventure. *SSN21* laat *Silent Service II* verre achter zich.

HUDSONSOFT

Nieuwe titels voor de Super Nintendo zijn ondermeer Disney's *Beauty & The Beast* (arcade platform puzzelspel, anders dan het gelijknamige spel voor MS-DOS), *Inspector Gadget* en *Super Bomberman*. *Super Bomberman* (hier bekend als *Dynablaster*) is tevens het eerste spel dat Hudsonsoft's *Super Multitap* interface voor **vier** spelers gebruikt.

INTERPLAY

Weinig echt nieuws, maar wel een aantal spellen speciaal voor CD-ROM herschreven. In deze *SVGA CD-ROM Enhanced Series* ondermeer: *Star Trek 25th Anniversary, Mario Teaches Typing* en *Sim City*.

JALECO

Dit softwarehuis komt met een hele reeks Super Nintendo titels waarvan het merendeel waarschijnlijk Europa nooit zal halen. Een interessante kandidaat om wel over te halen vonden wij de beat'm up *Operation Logic Bomb* waarin u de supermenselijke bio-elektronische agent Logan bent.

JVC

Ook JVC ontwikkelt nu spellen voor zowel Sega als Nintendo.
Voor de Sega CD zijn dit beroemde spellen als *The Secret of Monkey Island* en *Indiana Jones - The Fate of Atlantis*. Het ziet er dus naar uit dat de Sega Mega Drive bezitter - mits er een Sega CD in huis is - nu ook die beroemde adventures kan spelen waar iedere PC'er al jaren mee bezig is. Verder komen ze nog met *Wolf Child* en *Star Wars - Rebel Assault*.
Deze titels worden ook ontwikkeld voor Super Nintendo, maar het spel waar JVC voor de Super Nintendo zelf het meeste verwacht is de PC klassieker *Dungeon Master*!

ACTION GAME MASTER



KONAMI

Het fameuze Konami was aanwezig met een grootse stand waarop vele nieuwe spellen te bewonderen waren; tegenwoordig maakt Konami niet alleen Nintendo spellen, ook voor Sega zijn ze volop bezig. Hierna volgt de selectie welke Konami ook in Nederland zal uitbrengen.

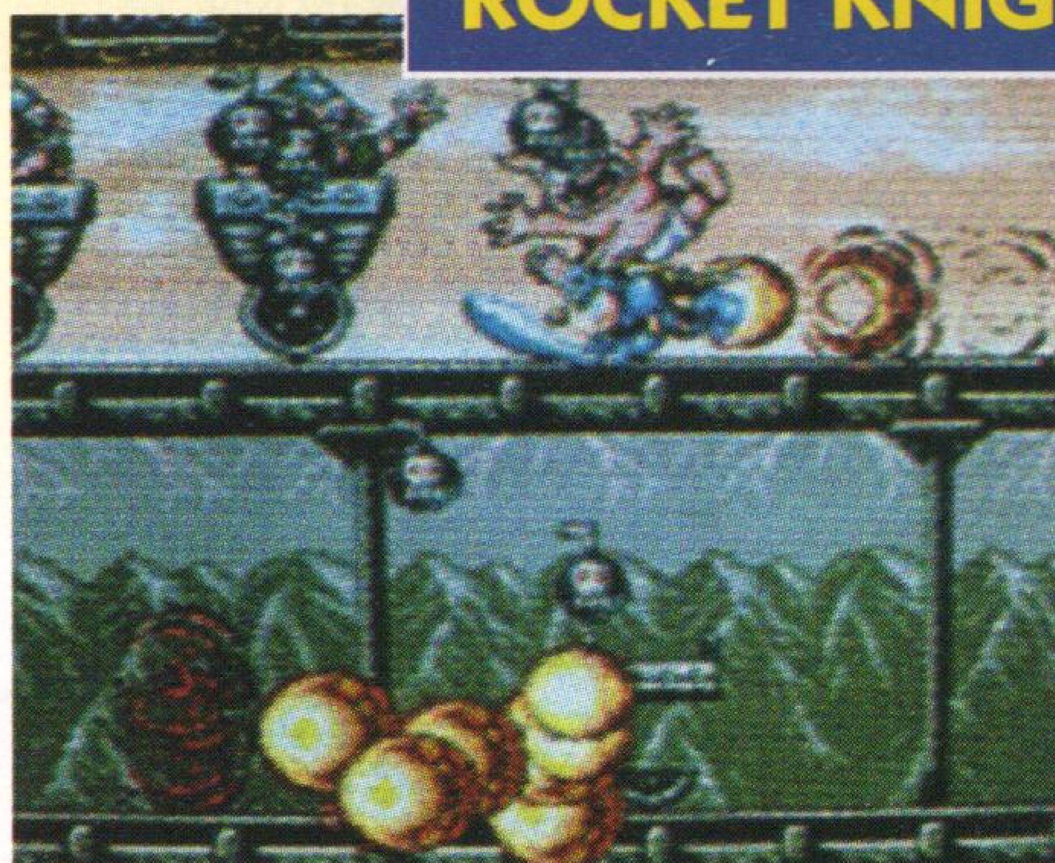
Konami heeft een nieuwe held, de opossum *Sparkster*. Deze moet net zo beroemd worden als Mario en Sonic. Het debuut vindt plaats in *Rocket Knight Adventure* op de Sega Mega Drive (September).
Voor de Super Nintendo komt naast *Batman Returns* ook *Pop 'n Twinbee*, een titel die de MSX'ers onder ons ongetwijfeld zullen herkennen.

Deze komische shoot'm-up is pure klasse met verslavende gevolgen.
En wie zou niet *Streetfighter* op de Gameboy willen spelen? Capcom is nog steeds niet zover maar Konami wel: *Raging Fighter*. Het spel kent zeven verschillende helden en is een beat'm up van de eerste orde. We hebben even mogen pielen met het spel en eerlijk gezegd, geweldig!
Verder een aantal nieuwe *Tiny Toons* spellen, zoals *Tiny Toons Adventures II: Trouble in Wacky Land* voor de Nintendo NES. Uniek is *Tiny Toon - Cartoon Workshop* voor de NES, waarmee de jongsten onder ons zelf tekenfilmpjes kunnen maken. Door de NES op een videorecorder aan te sluiten kunt u roem oogsten onder vrienden en kennissen.
Verder kunt u voor NES en Gameboy *Zen, the Intergalactic Ninja*, *Star Trek* voor Gameboy en *Cybernator* voor Super NES verwachten.

Konami Nederland heeft ons medegedeeld dat de prijzen van deze spellen aanzienlijk lager zullen zijn dan voorheen. Alle Super Nes spellen kosten ƒ 159,95/BEF. 3079, de NES spellen ƒ 109,95/BEF. 2099 en de Gameboy spellen ƒ 79,00/BEF. 1549!

Voor de Sega zagen we *Lethal Enforcers* voor de Sega CD; *Zombies ate my Neighbours* (in Europa wordt dat *Zombies*) en *Rocket Knight Adventures* voor de Mega Drive. Verder staan voor Sega gepland *Castlevania Bloodlines* (in Europa *Castlevania - The New Generation*), *Teenage Mutant Ninja Turtles - Tournament Fighters, TMNT - The Hyperstone Heist* en *Sunset Riders*.

ROCKET KNIGHT ADVENTURE





SPARKSTER

LUCASARTS

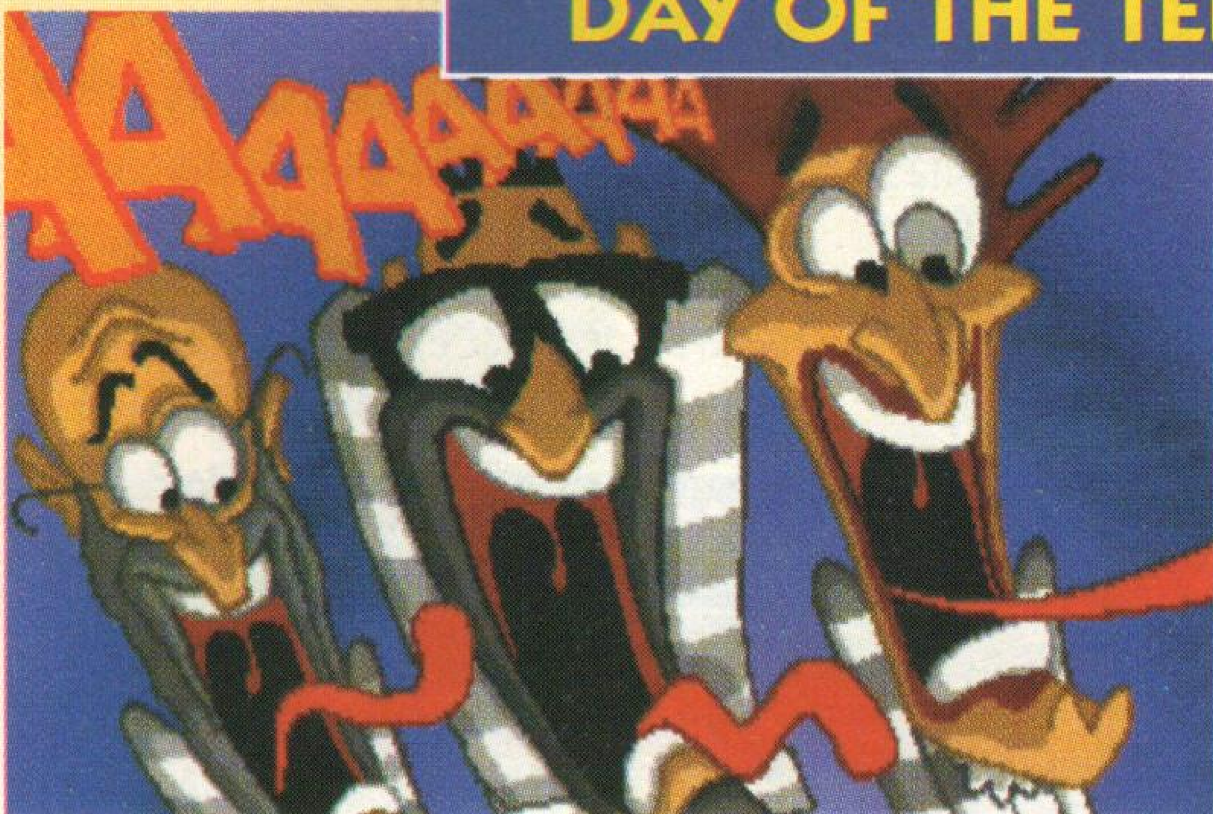
Lucas gaat zich helemaal concentreren op *Star Wars* en andere op films gebaseerde spellen. Net uitgekomen is de datadisk voor *X-Wing, Imperial Pursuit*. En nog dit jaar zal *TIE Fighter* verschijnen, de opvolger van *X-Wing*. In *TIE Fighter* staat u aan de kant van de Federatie en moet u de bevelen van Darth Vader opvolgen.
Kwijlend hebben we zitten kijken naar het andere *Star Wars* spel, *Rebel Assault*. Dit spel komt alleen op CD-ROM uit en wat we gezien hebben was waarlijk verbluffend. Een demo van dit spel staat op de zojuist verschenen CD-ROM versie van *Maniac Mansion 2 - Day of the Tentacle*.
Tot slot verwacht men veel van *The Dig*, een space adventure gebaseerd op de nieuwe film van Steven Spielberg, en *Sam & Max on the Road*, een zeer komisch detective adventure in de beste tekenfilm slapstick traditie. Ook van dit spel is een demo op de CD-ROM versie van *Maniac Mansion 2* te vinden.

MALLARD

Steve Green, de directeur van Mallard, zat te glimmen op zijn stand. Zou ik ook doen, wanneer ik als eerste op de beurs *Flightsimulator 5* van MicroSoft mocht tonen. En beter nog, wanneer ik daarin mijn eigen nieuwe *FS5* datadisk kon gebruiken. De kwaliteit van de nieuwe Mallard datadisk is ongelooflijk, in de vorige Hoog Spel hebt u alwat over *FS5* kunnen lezen, maar wanneer u deze datadisks ziet!! Gebaseerd op satelliet opnames kunt u verbazingwekkend realistisch vliegen boven Washington D.C., de westkust van Amerika, Seattle, San Francisco, Los Angeles en San Diego.

MERIT SOFTWARE

Van Merit (bekend van ondermeer *Maelstrom*) kunnen we twee nieuwe MS-DOS spellen verwachten: *Command Adventures: Starship* en *Kronolog - The Nazi Paradox*. In *Command Adventures: Starship* begint de mensheid het heelal te verkennen. En dat blijkt geen vriendelijke omgeving te zijn. Maar wie de moed heeft, kan rijkdom oogsten.
In *Kronolog* wordt in het jaar 2020 A.D. Amerika geregeerd door de overwinnaars van de Tweede Wereldoorlog: de Nazi's. Aan u dit te veranderen.



DAY OF THE TENTACLE

MICRO PROSE

Opvallend stil rondom MicroProse, de financiële problemen zullen daar ongetwijfeld debet aan zijn geweest. Geen opzienbarende MS-DOS spellen waar we nog niets vanaf wisten, wel drie Sega Mega Drive spellen. *F-15 Strike Eagle II* zag er werkelijk verpletterend uit (de Super Nintendo versie trouwens ook!), terwijl *Pirates! Gold!!* en *Ancient Art of War in the Sky* ons weinig deden. Maar die waren dan ook nog bij lange na niet af.

MAXIS

Slechts drie nieuwe titels voor de rest van 1993: *SimCity 2000, SimFarm* en *SimAnt* voor de Super Nintendo. *SimCity 2000* sluit aan op *SimCity* (dat overigens als *SimCity Classic* leverbaar zal blijven) en maakt het mogelijk steden tot in de volgende eeuw te bouwen. *SimCity 2000* voor MS-DOS en MacIntosh heeft vele nieuwe mogelijkheden en fraaie 3D graphics. *SimFarm* wordt al meer dan een jaar aangekondigd, in deze MS-DOS simulatie krijgt u het beheer over een grote boerderij.
SimAnt, de mierenhoop simulatie voor de Super Nintendo bevat alle elementen van de MS-DOS versie, maar kent wat andere graphics en acht geheel nieuwe scenario's.


MARIO & YOSHI

NINTENDO

De grootmeesters hadden heel wat te melden. Uiteraard niet alleen heel wat nieuwe spellen, maar ook aardig wat ontwikkelingen.

SUPER NINTENDO

De FX chip (nog betere graphics, zie ook de recensie van *Star Wing* in HS17) zal voorlopig spaarzaam gebruikt worden. Het eerstvolgende spel met de FX zal *FX Trax* zijn, een soort superversie van *Mario Kart*. U kunt zowel op de weg als door het terrein racen, in feite kunt u zelf beslissen hoe u het spel speelt.
De kopers van *Mario Paint* kunnen een aantal spellen verwachten waarin de muis gebruikt wordt. In *Mario & Wario* krijgt u te maken met zowel strategie als puzzel-elementen, maar ook met een behoorlijke portie actie.
Voor de *SuperScope* - wist u overigens dat deze pas vorige maand in Japan geïntroduceerd werd? - komt *Yoshi's Safari*, waarin Mario wederom de prinses moet redden. Gezeten op zijn trouwe vrindje Yoshi moet Mario zich een weg banen door twaalf steeds moeilijkere levels om uiteindelijk (weer!) tegenover Bowser te komen staan.


NES

Een ander *Superscope* spel is het 16 megabit *Battle Clash II* waar u met twee spelers spelen kunt.

GAMEBOY

Groot nieuws! *Zelda* komt naar de Gameboy in *The Legend of Zelda: Link's Awakening*. Een geheel nieuwe ontwikkeling zijn de **vier** megabit cartridges voor de Gameboy, *Super Mario Land 2* was het eerste spel in die reeks. *Wario* is het tweede 4 Mbits spel met zeven verschillende werelden en de mogelijkheid om de spelstand op te slaan. Een ander interessant Gameboy spel is *Kirby's Pinball Land*, waarin de held in het unieke flipperkast-land door vele levels en bonus-velden reist. Uiteraard komt hij daarbij keihard tegenover vijanden uit Dreamland te staan.

NES

De NES krijgt een geheel nieuw jasje, maar ook qua spellen blijft er genoeg nieuws te melden waaronder *Tetris II*!

ORIGIN

Groot nieuws was uiteraard *The Wing Commander Academy*, in feite een geheel vernieuwde *Wing Commander* met ingebouwde *Mission Editor*. U kunt zelf missies ontwerpen, gebaseerd op hoe goed u in het spel bent. Bovendien kunt u 24 missies opslaan om deze aan andere spelers te geven.
Shadow Caster is een 3D action adventure in de trant van *Underworld*.
Pacific Strike, in juni nog *Strike Force* geheten, is een WO II vluchtsimulator. Zag er grafisch perfect uit maar er was nog zo weinig van af dat een oordeel niet gevormd kon worden. En Origin kennende betekent dat dat we zeker tot midden '94 moeten wachten.

PSYGNOSIS

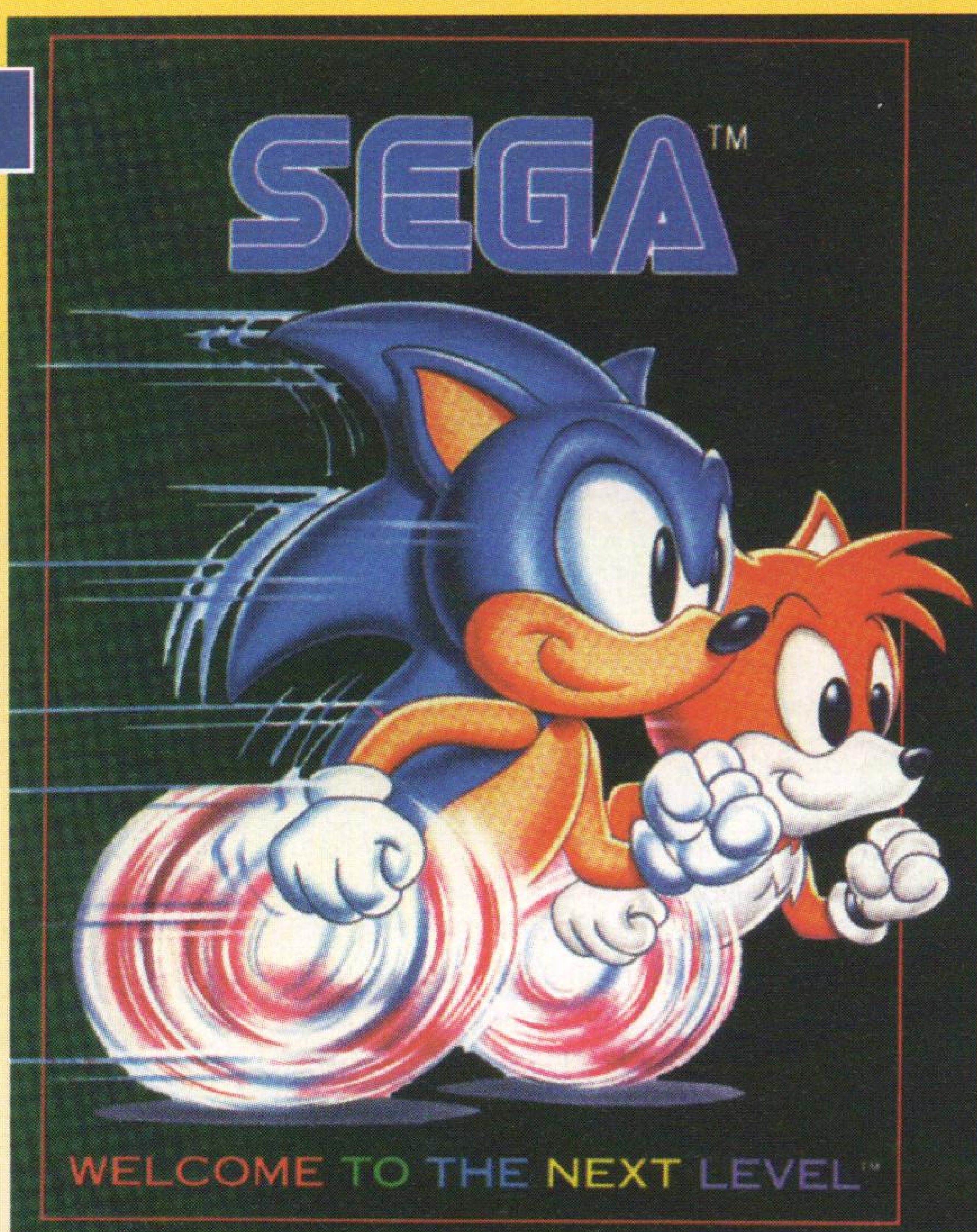
De overname door Sony heeft aardig wat teweeg gebracht bij Psygnosis. Misschien dat dat de reden was dat er weinig nieuws getoond werd. Achter de coulissen echter mochten we een blik werpen op de nieuwe CD-ROM spellen zoals het werkelijk sublieme *MicroCosm* voor Sega CD en Multimedia PC.

SEGA

Teveel om op te noemen, zeker omdat heel veel ervan hier nooit te koop zal zijn. Een aantal spellen zijn inmiddels al leverbaar.
Een greep:
Mega Drive: *Dinosaurs for Hire, Shining Force, Cyborg Justice, Jurassic Park, Young Indiana Jones: Instruments of Chaos, Roadrunner*.
Game Gear: *Quest for the Shaven Yak, Tom & Jerry - The Movie, Vampire, Home Alone, Talespin, Land of Illusion*.
Sega CD: *Ecco the Dolphin, Young Indiana Jones, Night Trap,*

SONIC

Batman Returns, Final Fight, After Burner III, Rise of the Dragon, Sherlock Holmes 2.
En *Sonic* probeert met zijn nieuwste spellen de wereld compleet te veroveren. Op de Mega Drive is dat *Sonic Spinball*, dat zich afspeelt in een flipperkast; Sonic moet het weer tegen heel wat vijanden opnemen.
Op de Game Gear komt Sonic terug in het arcade actie adventure *Sonic Chaos*.



SIERRA

Was niet op de show, maar had zich in een hotel verstopt. Afgezien van *Pinball for Windows* en hun nog ongetitelde duikboot-simulator weinig indrukwekkends. Of het moesten de Sega CD spellen zoals *Stellar Fire* en *Rise of the Dragon* zijn.

SOFTWARE TOOLWORKS

Van Super Nintendo tot Multimedia CD-ROM, Software Toolworks heeft alles. Op Gameboy kunnen we de klassieker *Miner '2049er* tegemoet zien, ooit het meest beroemde platformspel op de oude Atari 400/800. Voor Super NES zagen we ondermeer *Flight of the Intruder*, gebaseerd op de film.

SONY

Een forse stand met fraaie spellen voor zowel Nintendo als Sega. De enige titel die er echt uitsprong was het op de film gebaseerde *Dracula* op Sega CD. Mega Drive en Game Gear versies werden nog niet getoond. Andere Sega CD spellen waren *Chuck Rock* en *Sewer Shark*.

SPECTRUM HOLOBYTE

Spectrum Holobyte is druk geweest het laatste half jaar. Niet alleen hebben ze de meest beroemde Nintendo ontwikkelaar Bullet Proof Software in Japan overgenomen, onlangs hebben ze voor $ 60 miljoen een meerderheidsbelang in MicroProse genomen. MicroProse is daar behoorlijk blij mee geweest, ze stonden immers op het punt compleet failliet te gaan. Belangrijkste reden daarvoor was wel dat directeur/ oprichter Bill Stealy meer interesse in zijn eigen hobbies had (en deze door MicroProse liet financieren) dan dat hij tijd in de zaak stak.
Maar goed, Spectrum heeft heel wat in de spreekwoordelijke mars. Er komt een nieuw *Star Trek* spel: *Star Trek - The Next Generation*; u kunt kiezen uit zeven verschillende hoofdpersonen, waaronder Kapitein Jean-Luc Picard en adviseuse Deanne Troi. Dit spel komt voor MS-DOS, Super Nintendo, Sega CD en 3DO (zie hiervoor!).
Iron Helix is de eerste titel van Spectrum, welke uitsluitend op CD-ROM uitgebracht wordt. Dit 3D actie adventure komt voor zowel MacIntosh als multimedia PC.
Een groot deel van de stand werd aan *Tornado* gewijd waarvoor Spectrum Holobyte de rechten voor Amerika heeft.

SUNSOFT

Het is opvallend hoeveel stripverhaal-helden er in spelcomputers-spellen gebruikt worden. SunSoft komt met spellen gebaseerd op *Looney Tunes, Speedy Gonzales, Road Runner, Bugs Bunny* en *Daffy Duck*. En sommige van die spellen waren indrukwekkend!

VIRGIN

Men liet MS-DOS CD-ROM versies van *Dune 1, Monopoly Deluxe, Conspiracy, Legend of Kyrandia, Curse of Enchantia* en *Scrabble Deluxe* zien. Verder wat schermen van *Lands of Lore* van Westwood, en dat is pas echt *Eye of the Beholder III*. Verder zagen we *Kyrandia II* en *Beneath a Steel Sky*, een science fiction adventure dat zich in de nabije toekomst afspeelt. *Beneath a Steel Sky* wordt geschreven door comic book schrijver Dave Gibbons.
Voor Sega had men CD's van *Robocop versus the Terminator, Dune, Out of this World 1 & 2* en *Terminator. Out of this World 1 & 2* is dus *Another World* plus *Flashback*! Voor Sega Mega Drive had men verder *Dune II, Chuck Rock II, Wrath of the Gods* en *Dan Marino's Touchdown Football*. Die laatste meteen weer vergeten overigens. Ook de Super Nintendo bezitters staat wat te wachten, alhoewel van de aangeboden titels vonden wij alleen *Cool Spot* (zie Sega recensie op pagina 46) en *Young Merlin*, een 3D puzzel adventure van Westwood (juist ja, *Eye of the Beholder* en *Dune II*!) de moeite waard. *Super Caesar's Palace* (waarvan u de MS-DOS versie op pagina 58 vindt) en *Boxing with Muhammed Ali* hoefde het niet zo nodig.

WARNER MEDIA

Warner Bros is een van de grootste op het gebied van muziek, maar investeert ook steeds meer in het hele multimedia gebeuren. Ze hebben reeds enige CD-ROM's op de markt maar deze waren meer in het genre naslagwerk. Maar nu komen er ook wat spellen aan, en wat we ervan gezien hebben was waarlijk verbluffend.
Grote hit wordt volgens ons *Hell Cab*, voorlopig alleen even op MacIntosh CD-ROM. *Hell Cab* is een interactief adventure, en een ware reis door tijd en ruimte. U komt samen met taxi-chauffeur Raoul bij de dinosaurussen terecht, krijgt het aan de stok met Romeinse gladiatoren en wordt in de loopgraven bij Verdun beschoten tijdens de eerste Wereldoorlog. Warner noemt dit spel een "virtual nightmare", en wil daar dan wel $ 100,00 voor hebben.



STARWARS



WORLDBUILDERS 3DO

TOT SLOT

En deze vier pagina's zijn slechts een uiterst beperkte greep uit wat we allemaal gezien hebben! Nu begrijpt u ongetwijfeld die blaren beter.

DE DEMO EN DE TOENEMENDE STROOM GERUCHTEN RONDOM *TORNADO* MAAKTEN DEZE GEDOODVERFDE OPVOLGER VAN *FALCON 3.0* REEDS VER VOOR Z'N VERSCHIJNING IN DEFINITIEVE VORM TOT EEN GEWILD ITEM.

Examenstof vo... TORN...



Ook de vliegende demo toont hoeveel aandacht het landschap bij de ontwikkeling heeft gekregen. Levensechte reconstructies van vliegvelden, fabrieken, rangeerterreinen, hoogspanningsmasten en voertuigen sieren het, op Engeland gebaseerde, geplooide terrein. Deze detaillering gaat extreem ver. Zo blijkt een wit stipje in de nacht de koplamp van een nietsvermoedende vrachtauto.

In de jaren '80 stond het echte toestel overigens ook al op diverse verlanglijstjes, die van diverse Europese luchtmachten. Het prijskaartje van zo'n slordige **70 miljoen gulden** maakte dit Engels-Duits-Italiaanse paradepaardje helaas onbereikbaar voor Nederland. Digital Integration brengt de geavanceerde Tornado GR4, de aanvalsvariant en de -F3, de luchtverdedigingsvariant binnen het bereik van het grote publiek.

En het mag best gezegd worden: *Tornado* slaat in als een bom. Dat is ook niet zo verwonderlijk, niemand minder dan de Royal Air Force en British Aerospace, notabene één van de makers van het echte toestel, hebben hun medewerking verleend aan het project.


MS-DOS

Trek uw veiligheidsriemen stevig aan voor een kennismaking met dit, slechts op drie HD-diskettes geperste, stuk elektronisch vliegvernuft.

LEVENSECHT

Na de installatie blijken joystick, Thrustmaster en geluidskaart zich meteen thuis te voelen. Geen oneffenheden of schokkerige stuurafwijkingen, geen inconsequenties in de geluidsweergave. Om direct in de oh-ah stemming te geraken moet u de demo eens bekijken. De afbeeldingen van de, in de programmatuur aanwezige, vliegen voertuigen - te vergelijken met echte foto's - verraden meteen welk een boeiend schouwspel u te wachten staat.

Zelfs volleerde vliegers doen er goed aan niet meteen de mogelijkheden van het pakket te inventariseren maar eerst de Quickstart-optie te selecteren. Al snel zal blijken dat u hier te maken hebt met een zeer geavanceerde en complexe simulator. Verder is het raadzaam om de handleiding te bestuderen, met maar liefst 332 (!) pagina's boeiende stof zeker niet vervelend om te lezen en kan zo uit een kast van de Royal Air Force komen. Dit boekwerk is het zonder meer waard om in één keer verslonden te worden. De leek wordt zeker niet vergeten, ook voor hem genoeg stof om al snel te kunnen vliegen.

Na een beetje stick-training kan de flightsimulator op het selectiescherm worden aangeroepen. Net echt! Het programma volgt als het ware een syllabus zoals echte jachtvliegers die in het dagelijkse leven ook volgen. Eerst naar de simulator, dan naar een trainingseenheid om vervolgens een operationele conversiecursus te kunnen volgen.

VLIEGEN

Een twintig-tal vluchten leren u spelenderwijs beide typen *Tornado* kennen en - belangrijker - ze te vliegen. De complexiteit en hoge frequentie van het aantal handelingen dat in de cockpit moet worden afgehandeld vereisen een redelijke hoeveelheid oefenvluchten. Fouten worden getolereerd - waar zou anders de simulator voor zijn - en gemeld in een rapport na afloop van iedere vlucht. Na uren experimenteren wordt het tijd om u te melden bij de trainingseenheid. Het echte werk kan beginnen!

Wederom een twintigtal familiarisatievluchten die voldoende ervaring bij moeten brengen om straks te kunnen doen wat de vlieger geacht wordt te kunnen: vliegen onder oorlogsomstandigheden.

De Tornado is geen high-performance fighter zoals bijvoorbeeld de F-16, bij 7,5 G beginnen de scharnieren van de verstelbare vleugels het al te begeven. Dit zware, ietwat lomp uitziende toestel voelt zich beter thuis op een zo laag mogelijke hoogte, vlak boven de boomtoppen. Met hoge snelheid en liefst slecht weer voelt de Tornado zich in z'n element.
De F3-variant is bij uitstek geschikt voor luchtgevechten op grote afstand. In navolging van de F-4 Phantom heeft de RAF voor een echte luchtverdedigingsjager gekozen. De machtige Skyflash radargeleide missile kan doelen op grote afstand vernietigen. Natuurlijk moet de F3 het afleggen tegen een wendbaardere jager wanneer deze éénmaal in zijn buurt is. Maar zo ver zal het, ook in het spel, vaak niet komen. De radar signaleert al op grote afstand alles wat zich voor de neus van het toestel in het luchtruim bevindt. De F3 is in deze simulatie misschien minder boeiend doch zeker niet minder spannend. Hoe de werkelijkheid op een PC kan worden nagebootst blijkt als na een stall, met de vleugels in de achterste stand het bloedstollende spinnen u plotseling overkomt. De moeite waard om eens te proberen. Op noodsituaties moet de vlieger alert reageren.

COCKPIT

In de cockpit mogen we ons in eerste instantie bezig houden met een fors aantal elementaire handelingen die het toestel in de lucht moeten houden. De vleugels en flaps zijn in drie standen verstelbaar om binnen ieder snelheidsbereik zo optimaal mogelijk te functioneren. Bij de landing kunnen straalomkeerders de remweg aanzienlijk verkleinen. Niet te lang want anders vliegen de motoren u rond de oren. Wie zich niet aan de juiste procedures houdt zal de kist voor uren moeten missen omdat er reparaties uitgevoerd moeten worden.
Bij eventuele noodsituaties kan geland worden op een verlaten wegdek. Ook buiklandingen zijn goed uitvoerbaar.

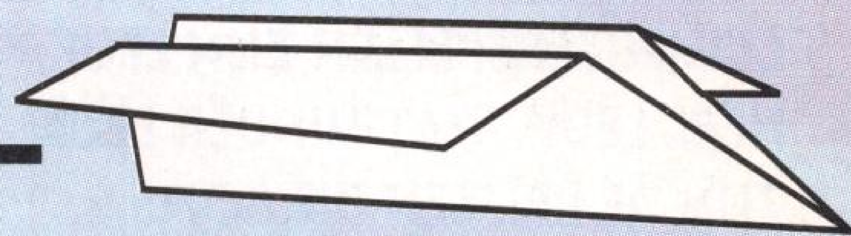
Het elektronische gedeelte in de cockpit verdient de constante aandacht. Beide versies zijn ruim bemeten met een multifunctionele automatische piloot, een uitgebreide set doelopsporingssystemen en stoorapparatuur, alle ondersteund door digitale schermen. De automatische piloot zal snel een goede vriend worden in het toch al zo drukke kantoor. Deze assisteert zowel de vlieger als de weapons-officer die in de achterste cockpit z'n handen vol heeft aan de wapensystemen en navigatieapparatuur. De terrain-following radar laat de neus zakken tot op zo'n 200 feet (60 meter) boven de grond. Ondertussen regelt de automatische piloot de snelheid, en koers naar ieder waypoint. Zodoende kan een doel tot op de seconde nauwkeurig worden aangevallen. Dit is met name van belang bij zogenaamde mass-attacks waarbij meerdere Tornado's vanuit verschillende richtingen tegelijkertijd hun verderfelijke lading af moeten werpen.

Ook bij het landen wordt de realiteit tot in de puntjes benaderd. Snelheid, daalsnelheid, stand van flaps en vleugels kunnen maar beter in orde zijn anders hebt u geheid een reparatie aan de broek die weer uren oponthoud bezorgt. Gelukkig bevat de autopilot

MS-DOS


...or Verslaafden

...IADO

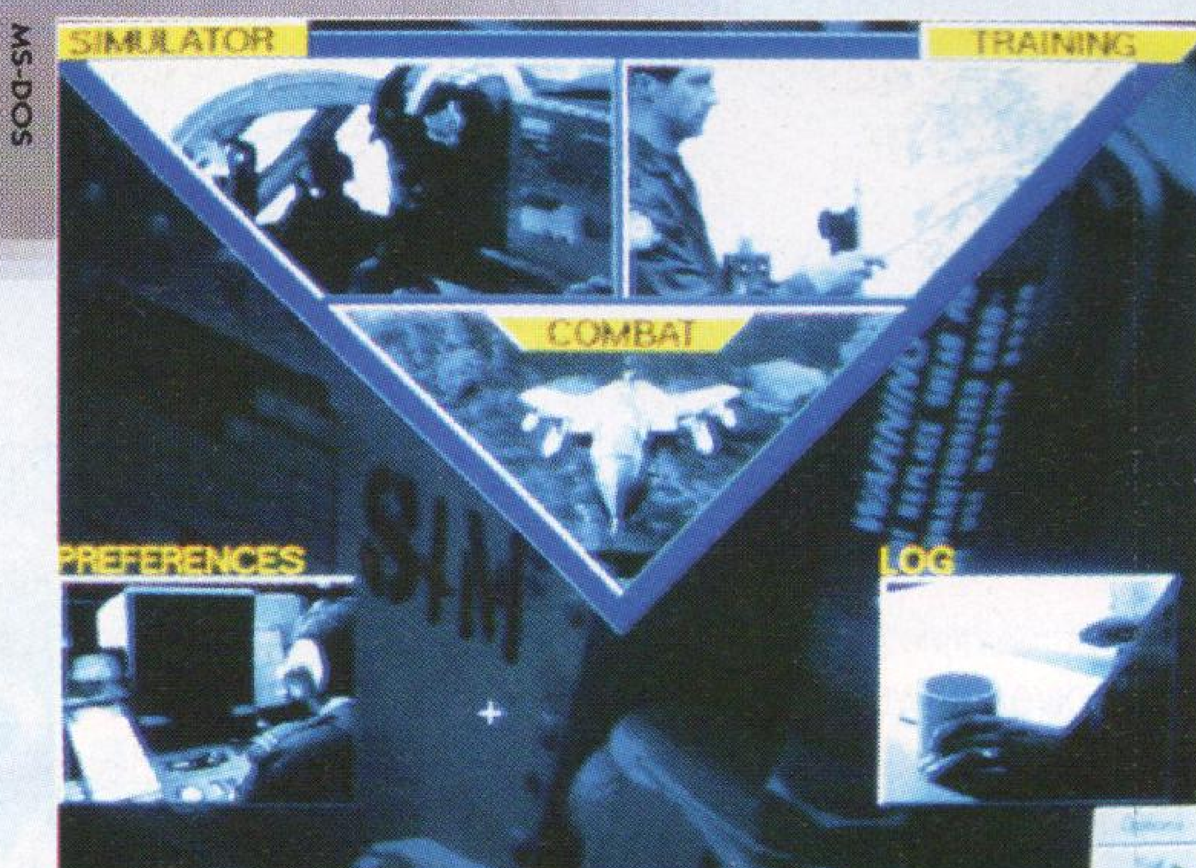


ook nog eens een auto-approach mode die een ILS-landing haast tot kinderspel maakt.

WAPENS

Juist z'n bewapening maakt de Tornado berucht bij vriend en vijand. Vooral bij de systemen van de GR4 zal menig speler zijn vingers aflikken. Ontworpen om diep het vijandelijk luchtruim te penetreren moet de Tornado vijandelijke vliegvelden in één klap werkeloos kunnen maken. Voor de JP-233 anti-runway dispender is dit gesneden koek. Op ons beeldscherm is prachtig te zien hoe de honderden submunities het vliegtuig verlaten om vervolgens, neerdalend aan hun parachute, het baanvlak te doorboren. Met de overige wapenpakketten is de Tornado eveneens in staat om ieder doel voorgoed te verwijzen naar de schroothoop. Vooral radars en luchtafweersystemen krijgen het zwaar te verduren. Een goed concept bij het aanvallen van een verdedigd doel is het afvuren van de ALARM (Air Launched Anti Radiation Missiles)-missiles in indirecte mode. Bij het naderen van het doelgebied vuurt u simpelweg een aantal van deze elektronische breinen af, lukraak in de richting van het doel. Na een klim naar zo'n drie kilometer hoogte ontplooit zich een parachute. Zelfs het kleinste radarsignaal is voldoende om de Alarm opnieuw te activeren. Op het beeldscherm is dit trouwens schitterend te volgen als u één van de view-modes selecteert. Bent u het even beu om de kist zelf te vliegen dan is er altijd nog de mogelijkheid om op de schietstoel van de weapons-officer plaats te nemen. Hier kan bijvoorbeeld het TIALD-systeem (Thermal Image and Laser Designator) tot in finesse worden bediend. Dit levert op één van de beeldschermen in de cockpit de plaatjes op zoals we ze hebben leren kennen van de televisie. *F-15 Strike Eagle III* liet zoiets als eens zien, *Tornado* doet dit nog eens dunnetjes over.

MS-DOS



De verschillende manieren waarop de bommen het luchtruim kunnen doorkruisen op weg naar hun onfortuinlijke doel staan borg voor veel oefenen en uitproberen. Een misser is goed te herkennen aan de bomput die afsteekt tegen het groene oppervlak.

HET ECHTE WERK

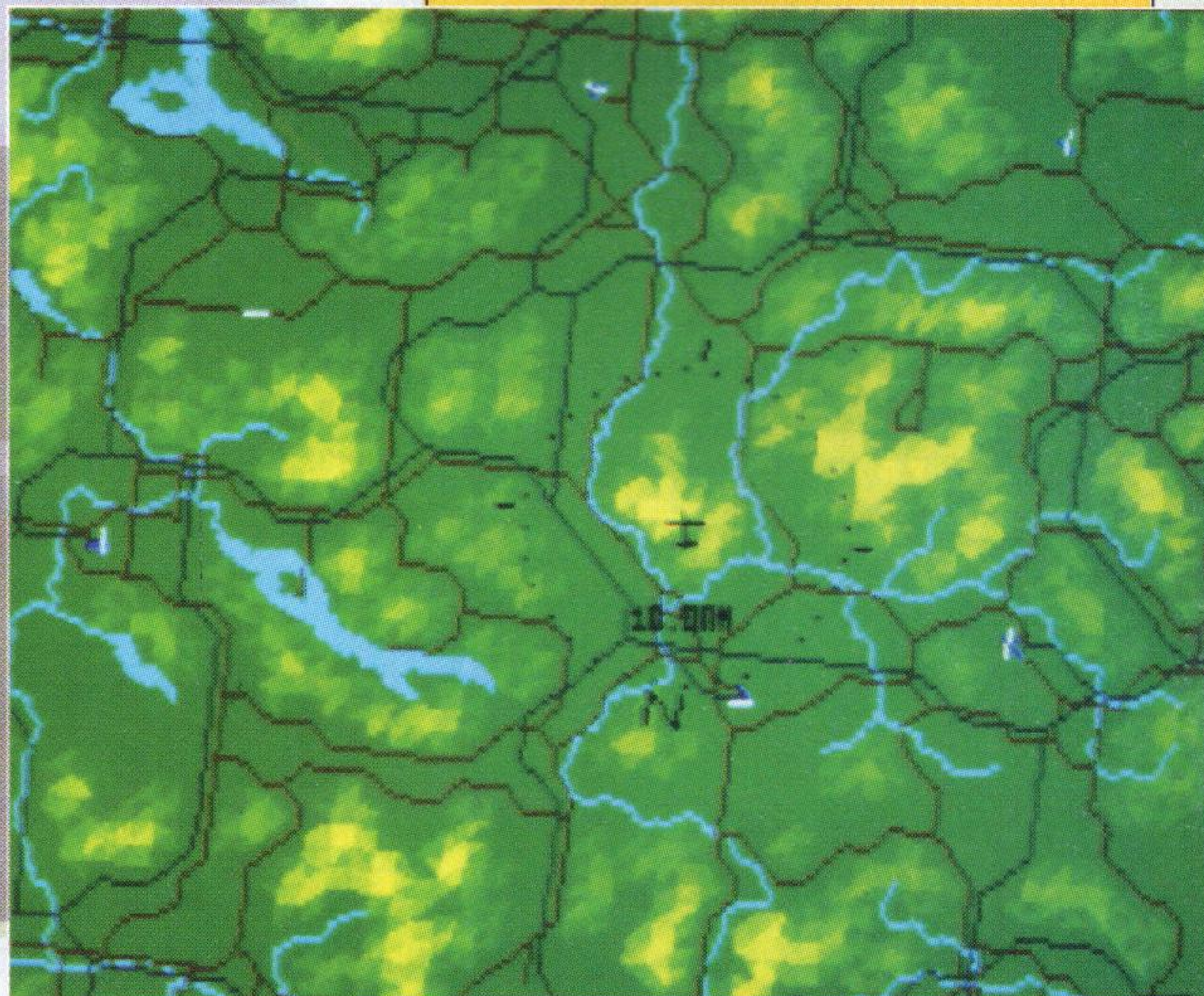
Na het volgen van de trainings-syllabus is de tijd aangebroken om alle geleerde kennis in praktijk ten uitvoer te brengen. Door te kiezen voor *Combat* in het hoofdmenu neemt u de uitdaging aan. Er zijn vier mogelijkheden: kiest u *Mission* dan krijgt de Tornado hapklare missies voorgeschoteld. In *Command* worden alleen de doelen nog aangegeven, het plannen moet zelfstandig worden uitgevoerd. In *Campaign* is inzicht in de materie van belang omdat de targets nu zelf bepaald dienen te worden. De 2-player-mode tenslotte geeft een vriend toegang tot het squadron via een modem of nulmodemkabel.

DE MISSION PLANNER

Lezers die *Tornado* reeds gekocht en gespeeld hebben zullen zich ongetwijfeld afvragen waarom de *Mission Planner* nog niet aan bod is gekomen. Heel simpel, de *Mission Planner* die voor elke vlucht getoond wordt is zo ingenieus van opzet dat de beschrijving van dit stuk gereedschap pagina's tekst zou kosten.

In feite is de *Mission Planner* een apart programma binnen *Tornado*. Het is ontwikkeld aan de hand van de specificaties die de Royal Air Force stelde voor een nieuwe computergestuurde *Mission Planner* ten behoeve van de Tornado en de Harrier. Digital Integration wilde hierop vooruitlopen en ontwierp alvast een PC-versie voor *Tornado*. Dit stuk vernuft met een Windows-achtige omgeving is bijzonder fraai van layout, heeft ongekende mogelijkheden en voorziet in alle mogelijke informatie die een vlieger wil hebben voordat hij aan zijn missie gaat beginnen. Op een kaart is het gebied te zien waarin de missies plaatsvinden. Op de kaart worden één of meerdere vluchtroute aangegeven met daarbij de waypoints en de targets. Door nu een aantal windows te openen kunt u het vluchtplan op allerlei manieren gaan aanpassen. De nieuwe vluchtgegevens worden direct in de boordcomputer ingevoerd. Afstanden, snelheden, soort bewapening voor ieder target, het is allemaal aan te passen. Door de detaillering van de kaart kunt u een route (of meerdere routes in geval van een aanval met meerdere vliegtuigen) verleggen om bijvoorbeeld beter gebruik te kunnen maken van de terreinmaskeringen (heuvels etcetera). Dreiging van vijandelijke eenheden en wapensystemen worden middels cirkels aangegeven, precies zoals dit in het echt ook gebeurt. Om tijdens de vlucht overzicht te hebben, niet geheel noodzakelijk trouwens, zijn er kaarten meegeleverd die nauwelijks afwijken van de kaarten in de *Mission Planner*. Ik gaf het al aan, de *Mission Planner* is een verhaal apart en behoeft zeker nadere uitleg. Voor voor onze nieuwe rubriek *Hoogvliegers* derhalve waar we binnenkort eens uitgebreid zullen bekijken hoe dit rekenwonder precies werkt en wat de raakvlakken zijn met de werkelijkheid.

MS-DOS



Als evaluator van dergelijke softwarepakketten ben je verplicht om objectief te blijven en vreemde bugs of onwezenlijke zaken te melden. Hoe ik ook gezocht heb, ik kan ze deze keer echt niet vinden. En ik begrijp nu waarom Spectrum Holobyte onmiddellijk de licenties voor de Verenigde Staten heeft overgenomen. Wat heeft het voor nut om op dit moment een dergelijk fraaie simulator te evenaren? Wat moet je hier nog aan verbeteren? Volgens Digital Integration valt er best nog wel wat te verbeteren! De eerste data-disks komen er dan ook aan, in september verwisselt de Tornado z'n olijfgroene kleurenschema voor het woestijnkleurige vlekkenpatroon: de Golfoorlog. Verder staat er voor die periode ook nog een *Mission Editor* gepland.

Het is heiligschennis, ik weet het, maar Tornado is beter dan Flightsimulator, zeker wanneer je de Mission Planner in ogenschouw neemt.

Rob Loos

PRODUKT INFO



Fabrikant: Digital Integration
MS-DOS ƒ 139,50/BEF. 2699
Video: VGA
Audio: AdLib, Soundblaster, Roland
Min. config.: 386 16Mhz, 640Kb, 1Mb RAM, DOS 5.0, harddisk (7 Mb vrij), muis.
Aanbevolen config.: 486 33Mhz, 4 Mb RAM, Local Bus 32bit SVGA kaart, 2 analoge joysticks, Soundblaster.

COMPUTERSPELLEN ZIJN LEUK, HEEL LEUK. WAT MINDER LEUK ZIJN DE PRIJZEN DIE SOMS VOOR DIE SPELLEN GEVRAAGD WORDEN, DIE ZIJN VAAK LANG NIET MIS. ZEKER WANNEER U BEDENKT DAT U DIE SPELLEN NIET 'EVEN KUNT PROBEREN' VOORDAT U TOT AANKOOP OVERGAAT. MAAR WIST U DAT ER EEN PRIMA OPLOSSING VOOR IS: *SHAREWARE*, OFTEWEL PROBEER-PROGRAMMA'S?

HOE WERKT HET?

De shareware versie van een spel bestaat over het algemeen slechts uit één deel van het complete spel. De andere delen, en dus het complete spel, zijn te verkrijgen na registratie bij de fabrikant. Bij registratie stuurt u niet alleen een registratie-formulier in, u maakt ook een bepaalde hoeveelheid geld over. Per kerende post behoort u dan een complete versie plus alle bijbehorende bescheiden zoals handleiding et cetera toegestuurd te krijgen.
In het verleden bleek dit registreren vaak een probleem. Postwissels naar de (meestal Amerikaanse) software ontwikkelaars of betalen via de credit card bleken niet altijd even succesvol. Gelukkig is het tegenwoordig mogelijk om de spellen in Nederland te registreren.

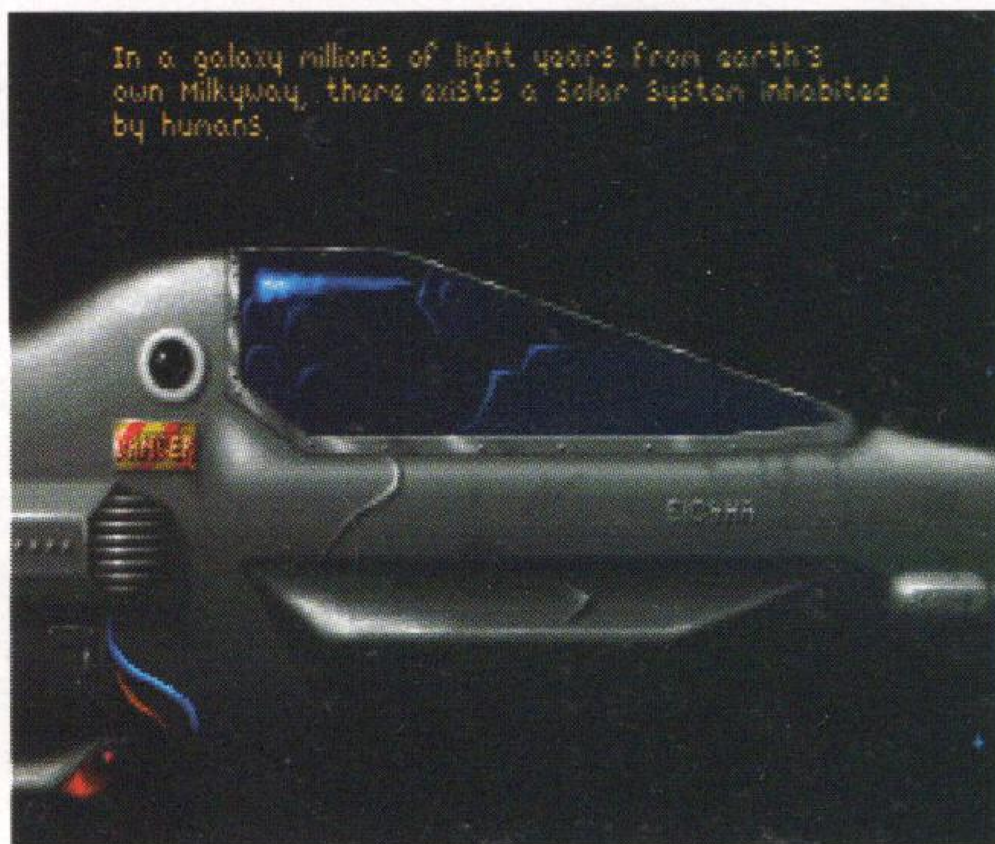
MS-DOS



SOLAR WINDS

In *Solar Winds* is Jake Stone de hoofdrolspeler. Stone vult zijn portemonnaie met het vervullen van taken waar een zeker risico aan vast zit. Veel van deze opdrachten hebben te maken met het opsporen van mensen en voorwerpen. Jake is dan ook een zogenaamde premiejager; en een verdomd goede ook. Dus wordt Jake veel gevraagd voor moeilijke klussen. Door alle chaos in het zonnestelsel is er veel vraag naar kerels als Stone, opdrachten te over en de verdiensten zijn behoorlijk.

MS-DOS



Op een morgen krijgt Jake een bericht dat hij de onsympathieke Emer Kan moet ontmoeten in sector -31,1 om een nieuwe zaak te bespreken. Op de afgesproken plaats aangekomen ontmoet hij inderdaad Emer Kan. Deze overlaadt Jake met complimenten hoe goed hij wel niet is. De opdracht is eenvoudig: ga naar een bepaalde sector in de ruimte. Daar moet Jake degene die contact met hem zoekt zonder te vragen uit de lucht schieten. Ietwat vertwijfeld gaat Jake op pad. Op de plaats aangekomen blijkt er wat meer aan de hand te zijn. De zaak is niet zo simpel als Emer wil doen geloven.

EN DUS?

***Solar Winds* is een combinatie tussen een arcade schietspel en een adventure. De speler hoeft niets in te typen, er kan gekozen worden uit standaard antwoorden. De graphics zijn heel behoorlijk. Tijdens het praten gaan de mondjes heen en weer. Ook het spel zelf is best aardig. Hoewel het adventure niet moeilijk is, is de combinatie met het schieten wel leuk.**

Een aardig spel dat u, als u van dit genre houdt zeker eens zou moeten proberen.

Charles Matou

PRODUKT INFO

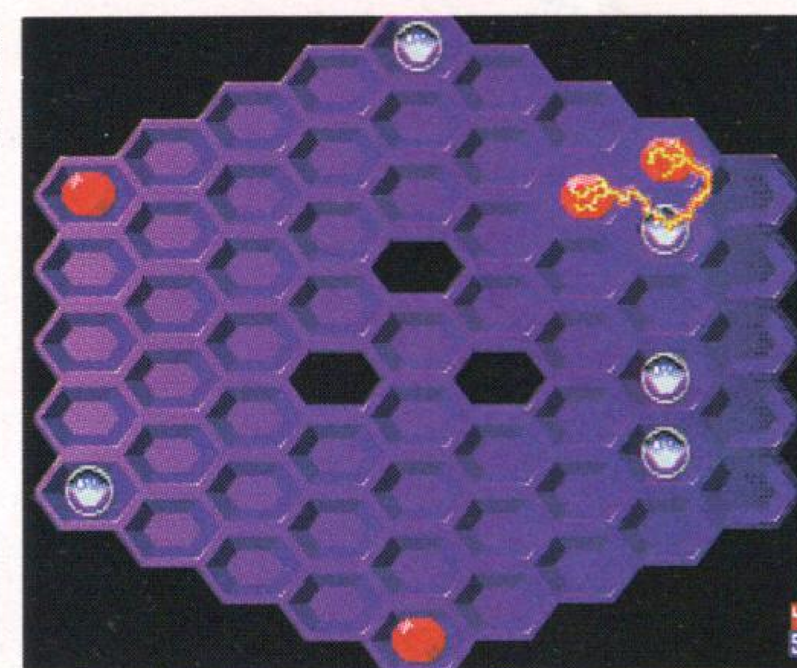
Fabrikant: Epic Megagames
MS-DOS
Video: VGA
Audio: Soundblaster
Systeemeis: 80286, 10 Mhz, 640 Kb

HEXXAGON

Van mijn scheikunde lessen weet ik nog dat hex zes betekent. Dus dat *Hexxagon* iets met dit getal te maken heeft kunt u op mijn klompen aanvoelen. *Hexxagon* is een strategiespel, waarbij het bord uit zeskantige vakken bestaat. Het is de bedoeling om het speelbord zoveel mogelijk te voorzien van uw speelkleur. Craniac is de naam van de computertegenstander waar u mee moet afrekenen. Dat hij een behoorlijk licht is, blijkt uit het feit dat Craniac zich manifesteert als lampje. Hij staat te popelen om u in een van de drie niveau's te verslaan.
Kies u strategie en laat u niet in de luren leggen door Craniac's wat simpele verschijning. Op de twee hoogste niveaus wordt door middel van flikkerende groene en gele paden zichtbaar gemaakt welke zet Craniac denkt te gaan doen.
Maar u kunt hem terugpakken. Als u op een plaats naast die van Craniac gaat staan worden de kleuren van zijn stukken omgezet in uw kleuren. Dit transformeren wordt visueel heel leuk weergegeven. Van vaste stof tot vloeistof of van vloeistof naar vaste stof, een solide rode juweel transformeren naar een druppel vloeibare chroom vereist hitte. Deze hitte krijgt u in de vorm van bliksemschichten. Als een vloeistof wordt getransformeerd naar een vaste stof ziet u een bevroren stoot ijsdeeltjes.

Er zijn twee manieren van spelen. U kunt één plaats opschuiven, deze wordt aangegeven door een groene omlijning, en uw stuk wordt gedupliceerd op die plaats. Als u twee plaatsen opschuift, deze gebieden worden aangegeven door een gele omlijning, springt uw speelstuk naar die plek; er volgt nu geen duplicering. Als u met de muis op de rode of blauwe pijl klikt die steeds verschijnt als u aan de beurt bent, kunt u zien welke zetten u kunt doen. De enige mogelijke zetten zijn zetten naar vrije plaatsen, die een of twee plaatsen van de huidige positie van uw speelstuk zijn gelegen.

MS-DOS



EN DUS?

Het klinkt allemaal een beetje ingewikkeld, maar in de praktijk blijkt het best mee te vallen. De spelregels bedoel ik dan, het spel zelf is knap lastig. De graphics van het spel zijn prachtig verzorgd. Ook het geluid (Soundblaster) mag er zeker zijn.

Ik ben bang dat dit een hele grote hit gaat worden, bij mij mag het spel voorlopig niet meer van de harddisk af!

Charles Matou

PRODUKT INFO

Fabrikant: Software Creations
MS-DOS
Video: VGA
Audio: Soundblaster
Systeemeis: 80286, 10 Mhz, 640 Kb

HOE KOMT U ERAAN?

LEUK DIE SHAREWARE, NIETWAAR? MAAR HOE U ERAAN KOMT? EENVOUDIG, ALLE IN DEZE RUBRIEK BESPROKEN SPELLEN VINDT U OP DE HOOG SPEL GAMES DISK. DE HOOG SPEL GAMES DISK IS ONTWIKKELD IN SAMENWERKING MET BROCO SOFTWARE TE SOEST. VOOR HET LUTTELE BEDRAG VAN *f* 12,50/BEF. 250 (EXCLUSIEF VERZENDKOSTEN) KRIJGT U DE SHAREWARE VERSIES VAN DE BESPROKEN SPELLEN OP ÉÉN 3.5" HD DISK (SORRY, GEEN 5,25"). GEEN GEDOE MEER MET HET DOWNLOADEN VAN BESTANDEN OM ER DAN NA DRIE KWARTIER PIEPEN ACHTER TE KOMEN DAT U NET DE VERKEERDE VERSIE VAN *HEXXAGON* HEBT GEDOWNLOAD. NEEN, BETER IS GEWOON DE HOOG SPEL DISKETTE VAN HET DESBETREFFENDE NUMMER TE BESTELLEN. MET DE MOGELIJKHEID OM DE SPELLEN, ALS ZE BEVALLEN, TE REGISTREREN BIJ BROCO SOFTWARE. **ZIE VOOR MEER INFORMATIE HET BETERE SPEL OP PAGINA 60.**

HET SPEL

WALKER

DE TIJDOORLOG BRAK UIT IN 2370, NADAT DE ENDALION DE TERBIUM MIJNEN VAN MYARN HADDEN AANGEVALLEN. DERTIG JAAR LATER KWAM DEZE OORLOG TOT EEN HOOGTEPUNT OMDAT DE ENDALION ONTDEKTEN DAT ER DOOR DE VERANDERENDE POLARITEIT VAN DE MOEDERPLANEET GATEN ONTSTONDEN IN DE RUIMTE-TIJD. HET BLEEK MOGELIJK OM DOOR DEZE GATEN NAAR HET VERLEDEN TERUG TE GAAN EN DAAR DE LOOP VAN DE HUIDIGE OORLOG TE BEINVLOEDEN.

De Endalion sturen goedgetrainde commando's "Time Bandits" met hun wapentuig terug naar het verleden. Deze eenheden zijn daar op de hoogte van de toekomstige vijandelijke acties en kunnen zo de loop van de huidige oorlog bepalen. De Myarn zijn echter niet op hun achterhoofd gevallen en zij ontwikkelen de *Walker* die de Time Bandits wel eens even een lesje zal leren.

De Walker is een zwaar gepantserde self-supporting looptank (zie Star Wars 2&3) die beschikt over een geavanceerd wapen-systeem. De Endalion zijn echter ook niet van gisteren en veroveren de Walkerfabriek, nadat de Myarn erin geslaagd zijn om vier Walker-eenheden door de tijdgaten te sturen. Onder uw besturing dienen zij de vijand uit te schakelen en zodoende de Myarn voor de ondergang te behoeden.

U kunt de Walker van links naar rechts laten "stampen" door gebruik te maken van de joystick of het toetsenbord. Het vizier wordt bestuurd met de muis, waarbij het mogelijk is om de 2 x 30 mm kanonnen te "locken" op het doelwit.
Voor de hoeveelheid schildenergie en de aanwezigheid van de vijand zijn er schermindicatoren. In een viertal scenario's, onderverdeeld in 2 sublevels, met ieder hun boss-monsters, kunt u uw bekwaamheid in de hitte van de strijd meten: u begint in het Berlijn van 1944 en u eindigt in The Great War van 2420.

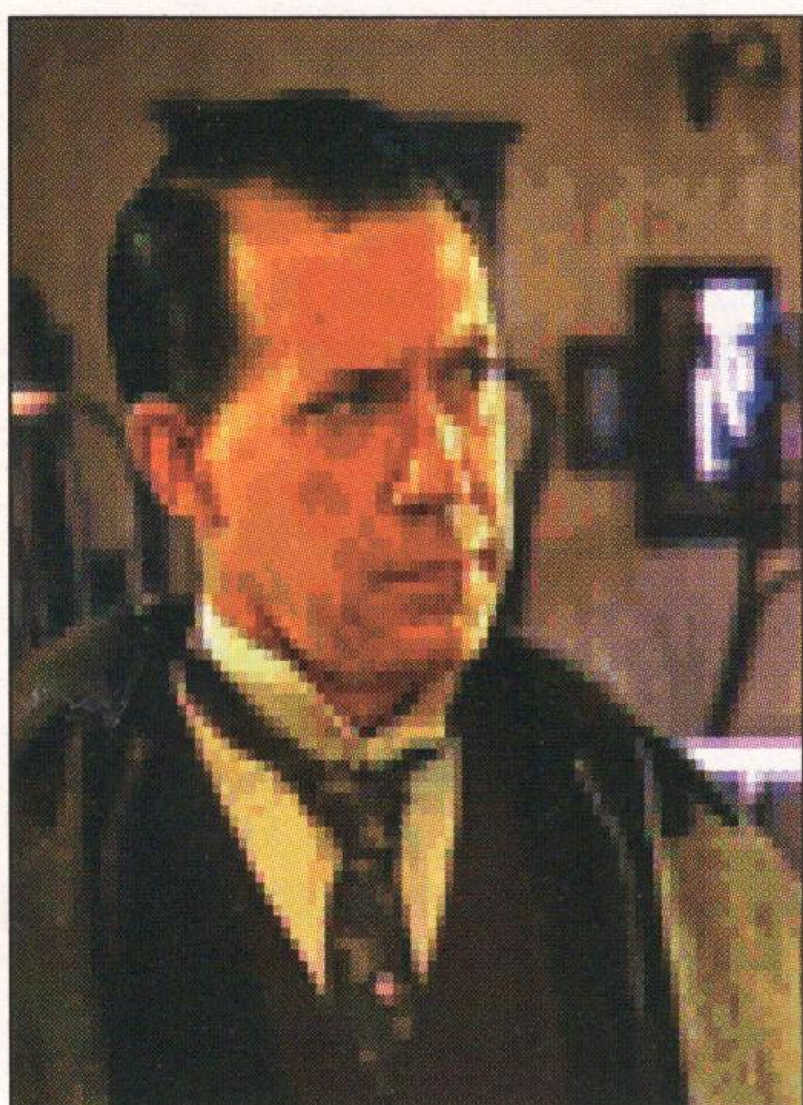
Eindelijk een spel met een fijne korte handleiding. Wanneer ik denk dat het spel begint, blijkt het een aardig bewegende animatie te zijn die mij informatie verschaft over wat de computer aan het doen is en mij na enige tijd vraagt een andere diskette in te steken. We kijken even mee door de ogen van de Walker en zien een willekeurige voorbijganger genadeloos afgeslacht worden en bloedig ineenzakken. Zware treurige muziek en diverse stemmen zetten de teneur voor de rest van het spel. Ik kies voor "easy" en Berlijn in de schemering doemt op. Snel raak ik gewend aan de besturing van de Walker en het vizier. Met behulp van de "lock" schiet ik gemakkelijk, steeds na een door mij bepaalde koffiepauze, de verschillende aanvalsgolven in bloederige stukjes. Even niet schieten om de kanonnen af te laten koelen en daar gaat ie weer.

Het is echter jammer dat Walker niet achter zich kan schieten, daar men dan meer de kans zou hebben gekregen om de bommetjes te ontwijken en zichzelf strategisch in het gebied te plaatsen. Het blijkt ook niet mogelijk om het aangetaste schild tussentijds op te laden.
Het spel speelt simpel: zonder veel inspanning kom ik aan het einde level 2, ook al merk ik dat het gaandeweg moeilijker wordt en het nodig wordt om goed te kijken welke doelen eerst moeten worden vernietigd.
Het is leuk dat er spraaksamples bijzitten, maar ze blijken steeds hetzelfde te zeggen, en soms moet u wachten tot ze uitgepraat zijn, voordat weer verder gelopen kan worden. De redelijke combinatie van een aantal, op zich overigens niet-orginele thema's, maakt *Walker* een aardig spel dat zeker een aantal uren kan blijven boeien, meer niet.

Siem de Jong

PRODUKTINFO

Fabrikant: Psygnosis
Amiga (1Mb): ƒ89,50 / BEF 1739
MS-Dos: ƒ 119,00 / BEF 2299



SHERLOCK HOLMES

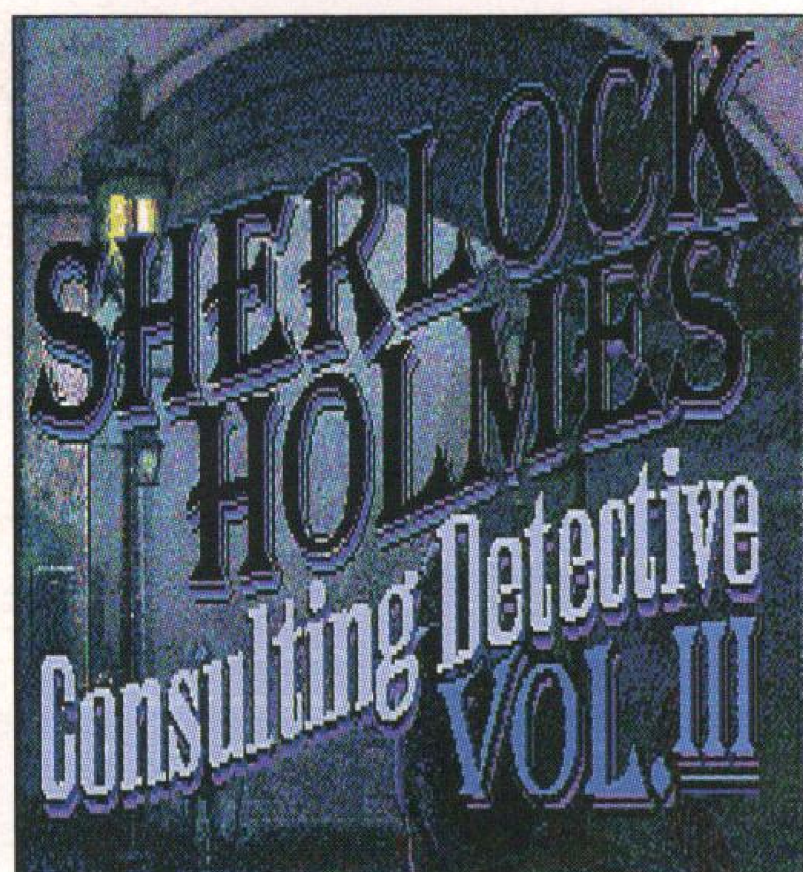
Consulting Detective Deel 3

WEDEROM DRIE NIEUWE AVONTUREN VAN DE BEROEMDE ENGELSE DETECTIVE. EN SCHIER ONMOGELIJKE MISDADEN OM OP TE LOSSEN.

WAT VOORAFGAAT

Als introductie vertelt Holmes, gezeten in een leunstoel met zijn zijden kamerjas aan, over de mensen en dingen die u terzijde kunnen staan bij het oplossen van de diverse zaken. In een centraal venster dat op een TV lijkt, ziet u een video filmpje van een acteur die de rol van Holmes speelt. Hierna wordt het tijd om nader kennis te maken met alle figuren en instanties. U krijgt een scherm te zien met daarop alle personen die u bij uw onderzoekingen kunnen helpen. Zoals Porky, een ex-misdadiger die nu kroegbaas is geworden. Hij heeft altijd wel interessant nieuws over de Londense onderwereld.

Verder is er Murray, deze verricht het sporenonderzoek voor Scotland Yard. Hij kan u inlichten over het moordwapen en dergelijke. Er zijn zo'n acht personen die u kunnen helpen bij uw onderzoek. Naast de eerder genoemde zijn dat ondermeer de openbaar aanklager, de patholoog-anatoom, een aantal journalisten en natuurlijk inspecteur Lestrade van de Yard.



OP PAD

U kunt uit drie verschillende avonturen kiezen. Uiteraard kunt u een eerder opgeslagen spel verder spelen.

Elk avontuur begint met een introductie filmpje. In ongeveer drie minuten krijgt u te zien en te horen waar de onderhavige zaak over gaat en u krijgt de eerste aanwijzingen. Dit alles gebeurt op de reeds genoemde televisie midden in beeld. Acteurs en actrices spelen hier in de trant van de bekende televisie serie die in het midden van de jaren tachtig ook in Nederland te zien was.

Heeft u eenmaal de introductie gezien en in de bijgeleverde kranten de misdaad uitgespit, dan wordt het tijd om op pad te gaan. Hiervoor heeft u een aantal mogelijkheden. Op het scherm ziet u een aantal knoppen. Eén knop dient om terug te keren naar het hoofdmenu, een andere om de krant op het scherm te toveren. De resterende knoppen hebben te maken met het onderzoek van Holmes en Watson.
U beschikt over een notitieblok waarin de vaste aanspreekpunten van Holmes staan. Daarnaast staat er nog een telefoonboek van de stad Londen ter beschikking om uit te vinden welke aanwijzingen goed waren en welke minder. Heeft u eenmaal een keuze gemaakt welke aanwijzing u gaat opvolgen, dan klikt u deze persoon of deze plaats aan in het telefoonboek. Nu zijn er een aantal mogelijkheden. Ten eerste kunt u in uw eigen notities kijken of er iets bijzonders bekend is over deze persoon of plaats.
Daarnaast heeft u de mogelijkheid om de Bakerstreet Irregulars erop uit te sturen. Dit is een groep straatschoffies die vies en arm zijn, maar ze staan aan de goede kant van de wet en ze helpen u graag. Stuurt u hen op iemand of iets af, dan krijgt u een geschreven rapportje met hun belangrijkste bevindingen.
Bijvoorbeeld: *hij was dronken en hij had een blauw oog. Maar de buurvrouw zegt dat hij de hele nacht thuis is geweest.*
Naast deze twee vormen is er nog een derde die de hoofdmoot van het spel vormt. U kiest de te bezoeken persoon en daarna klikt u op het rijtuig. Nu verschijnt het bekende televisiebeeld weer en als er iets interessants te melden is, dan krijgt u daar weer een video filmpje over te zien.

Uit al deze informatie is het dan weer uw taak om er voor te zorgen dat u nieuwe aanwijzingen vindt enzovoort enzovoort. Heeft u eenmaal het gevoel dat u alles weet dat u nodig heeft om deze zaak tot een goed einde te brengen, dan wordt het tijd om de rechter te gaan bezoeken. Hier bent u alleen welkom als u alle sleutelscènes uit de zaak gezien hebt. Wanneer dit zo is, dan verschijnt er een filmpje van de rechter. Deze stelt u allerlei vragen over de zaak. Geeft u de goede antwoorden dan gaat de dader achter slot en grendel en krijgt u de kans om Sherlock Holmes nog een afrondend praatje te laten houden. Hij vertelt dan hoe **hij** tot de oplossing is gekomen.

PRODUKTINFO

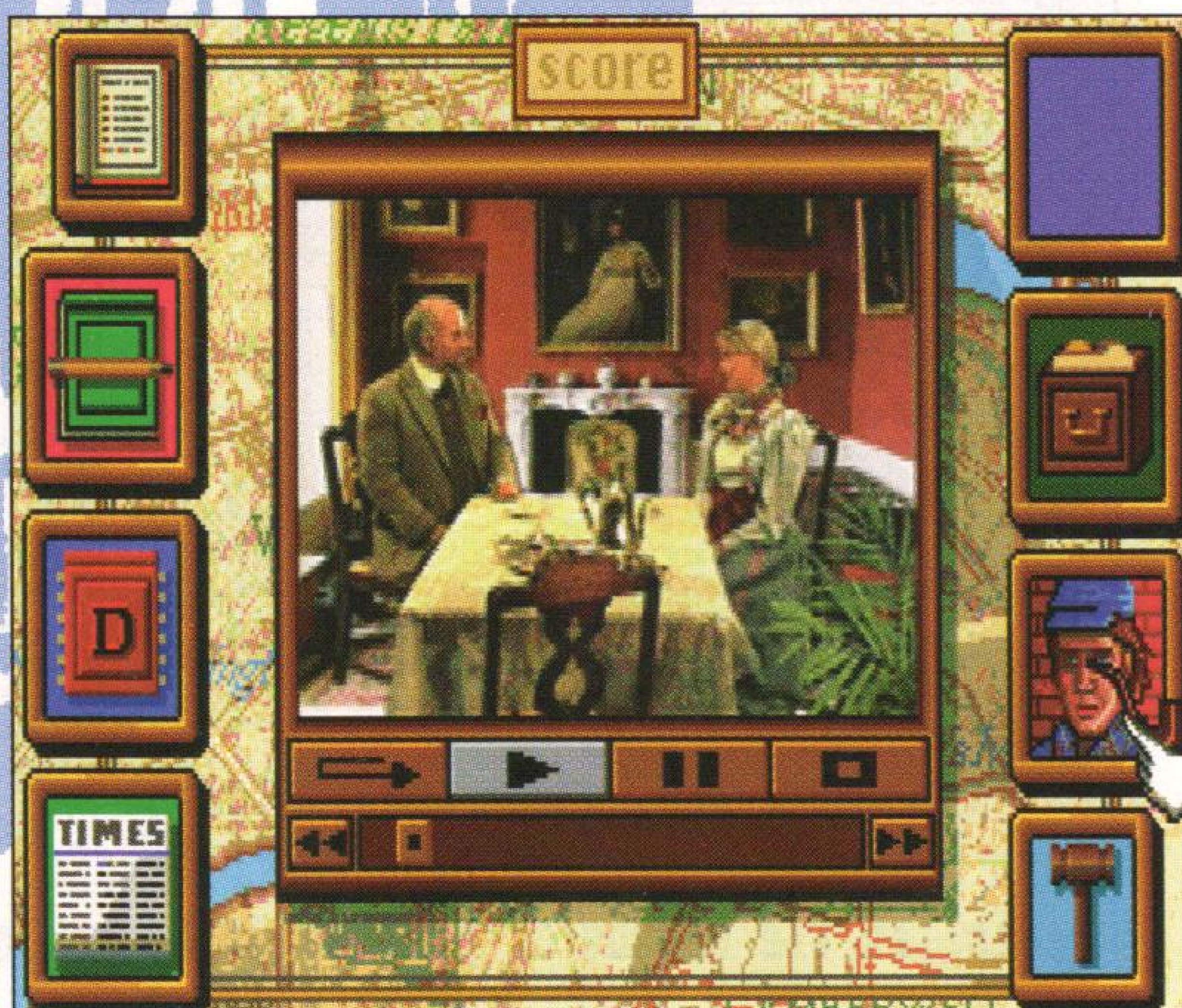
Fabrikant: ICOM
MS-DOS MPC ƒ 159,50/BEF. 3079
Video: VGA
Audio: SoundBlaster, MediaVision
Min config.: 386 16Mhz, CD-ROM, muis

Voor wie de eerste twee delen gespeeld heeft is er niets nieuws onder de zon. Sterker nog, het beeldmateriaal is in deze versie van een wat mindere kwaliteit dan in de vorige delen.
Ik heb de indruk dat deze avonturen iets moeilijker zijn. Het nadeel van dit type spel is dat de prijs/speeltijd niet erg goed is. Het is prachtig om te zien en te laten zien, en heel leuk om te spelen. Maar elke zaak neemt ongeveer een avond in beslag, dus na drie avonden ben je uitgespeeld. En omdat elke zaak telkens de zelfde oplossing heeft, is herspelen er ook al niet snel bij.

Als pronkstuk kan dit spel niet stuk. Iedereen die ik het ooit heb laten zien is er verbaasd over dat dit nu al mogelijk is op de PC. En dat is ook wat waard.

Jan-Willem van Riet





MIGHT & MAGIC V

Darkside Of Xeen

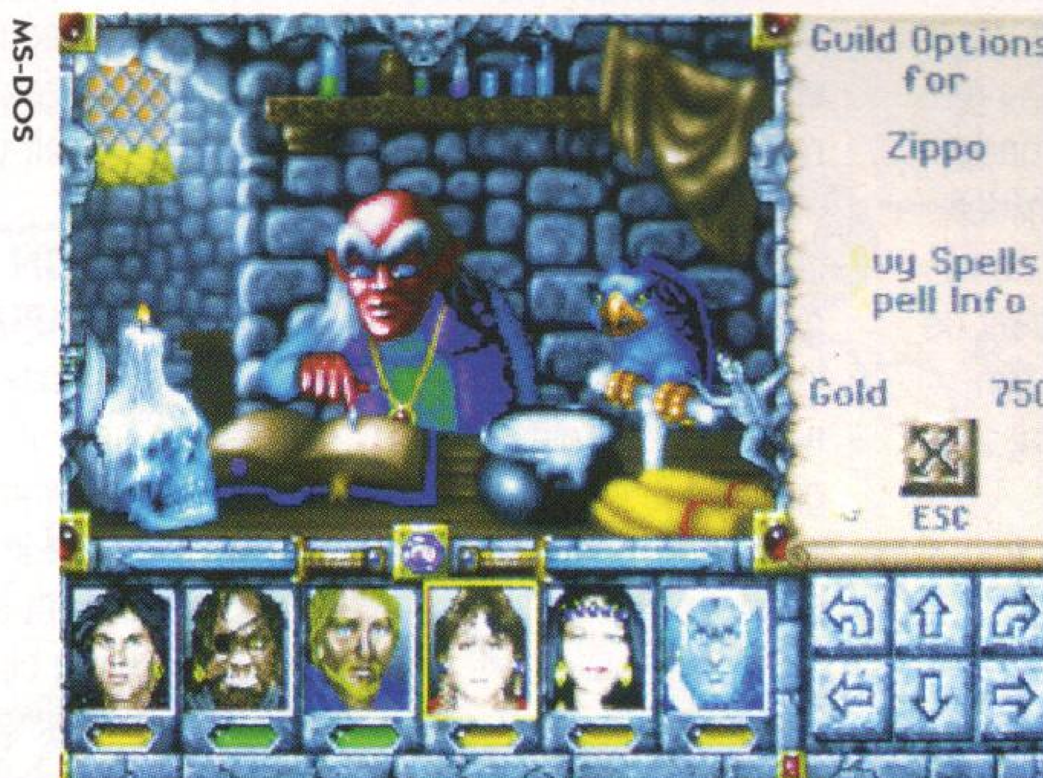
MISSCHIEN WEL DEEL VIJF IN DE SERIE, MAAR HET IS MEER EEN UITBREIDING OP *MIGHT & MAGIC IV - CLOUDS OF XEEN*. STERKER NOG, INSTALLEERT U BEIDE SPELLEN, DAN HOUDT U MAAR ÉÉN SPEL OVER OP DE HARDDISK: *THE WORLD OF XEEN*. DIT SPEL HEEFT EEN GEHEEL NIEUW OPENINGS-SCHERM, MAAR HET BLIJFT MOGELIJK BEIDE INTRO'S AF TE SPELEN. LUKT HET U OM ÉÉN VAN DE DRIE HOOFDOPDRACHTEN TE VERVULLEN, DAN KOMT ER NOG EEN MENUOPTIE BIJ, U KUNT NU EINDSCENE OP UW GEMAK BEKIJKEN.

In het RPG *Might & Magic* speelt u de rol van zes avonturiers, elk met eigen krachten en zwakheden. Ridders, barbaren, tovenaars, boogschutters, elk kan een ander ras hebben, zoals dwerg, half-ork, elf of gewoon mens. Afhankelijk van de door u gekozen combinatie heeft elk karakter zijn eigen (on)hebbelijkheden.

DOEL

Bij *Might & Magic* is het gebruikelijk dat u één hoofdopdracht op te lossen krijgt. Bij *Darkside of Xeen* is dat het doden van Sheltem, één of ander buitenaards wezen dat Xeen van de zon weg wil laten drijven om zijn vijanden te straffen.
Clouds of Xeen kent eenzelfde soort opdracht, daar moet een generaal van Sheltem gedood worden.
In *World of Xeen* is er een derde opdracht. U moet twee artefacten van de heren buitmaken en die op een bepaalde manier bijeen brengen om Xeen te redden van de door Sheltem gewijzigde koers.

MS-DOS



MS-DOS



DE WERELD

U ziet de wereld door de ogen van de voorste persoon van de groep. Hiervoor is een venster in het midden van het scherm gereserveerd. Daaromheen vindt u een aantal bijzondere attributen die u er bijvoorbeeld op attenderen dat u in gevaar bent of dat er op dit moment een levitatie spreuk van kracht is. Onder het venster de zes hoofden van de karakters die u speelt, deze hebben normaal gesproken een tevreden uitdrukking. Wordt een van hen ziek of te moe om verder te gaan dan ziet u dat onmiddellijk aan zijn/haar gelaatsuitdrukking.

Het hele spel is in een soort tekenfilmachtige stijl gehouden. Zo zijn alle monsters op een bijzonder grappige wijze geanimeerd. Slaat u er een op zijn kop, dan zal hij ook echt een bek trekken die varieert van geschokt tot vertrokken van pijn.

Zoals reeds eerder gezegd krijgt u in een *Might & Magic* één grote opdracht. Maar tijdens uw reizen verzamelt u al snel tientallen kleine opdrachten die variëren van het schoonvegen van een door monsters geteisterde stad tot het terugvinden van een verdwenen ring. Deze kleine opdrachten hoeft u niet allemaal uit te voeren om het spel succesvol te kunnen beëindigen, maar ze leveren wel de broodnodige ervaringspunten op. Alleen met die ervaringspunten wordt u sterker, sneller, slimmer. En die extra steun heeft u hard nodig als u een kans wilt maken om te winnen.

De *Might & Magic* serie onderscheidt zich doordat er niet alleen een kaart wordt bijgehouden maar ook een aantekeningen boekje. Hierin staat wat u heeft ontdekt en de aangenomen opdrachten. Dat bespaart niet alleen een hele hoop schrijfwerk, u weet ook wat het programma belangrijk vindt!

MOEILIJK

Darkside of Xeen is beduidend moeilijker dan *Clouds of Xeen*, niet zo zeer in de raadsels als wel in de te doden monsters. Als u het spel separaat speelt zult u in het begin dan ook snel stijgen in niveau. Speelt u het gecombineerde *World of Xeen* dan is het de bedoeling dat u eerst in *Clouds of Xeen* wat ervaring opbouwt alvorens u naar de *Darkside* overstapt.
Dit overstappen gebeurt door op een van de twee landkaarten een bepaald soort piramide binnen te gaan. U wordt dan getransporteerd naar een vaste positie bij het andere spel. In *World of Xeen* verschijnt er een aantal nieuwe kerkers en torens op de landkaart van *Clouds*. Dit zijn dan ook meteen de zwaarste opgaven van het hele spel. Verder gaan er deuren open en verschijnen er doorgangen in kerkers die er niet zijn als de spellen separaat speelt.

GROOTSTE RPG

Met het gecombineerde *World of Xeen* heeft u te maken met het tot nog toe grootste rollenspel op de PC. Maar liefst 35 megabyte is er nodig om het spel te huisvesten. Het is een enorm groot spel geworden, waar u zeker twee maanden mee bezig zult zijn om het op te lossen.

PRODUKTINFO

Fabrikant: New World Computing
MS-DOS ƒ 149,50/BEF. 2889
Video: VGA
Audio: Roland, AdLib, Pro Audio Spectrum, Sound Source, Sound Master, Sound Blaster (Pro)
Min. config.: 386 16Mhz, 2MB RAM, harddisk

MS-DOS



MS-DOS



**Over *Darkside* alleen kan ik heel kort zijn. Minstens net zo goed als Clouds, dus erg leuk.
Over *World of Xeen* heb ik wat meer op mijn lever. In eerste instantie heb ik *Darkside* uitgespeeld en had dus alle karakters ergens op level 80. Toen ik daarna *Clouds* installeerde (en *World* ontstond) en rond ging lopen in dát deel van de wereld, was er niet echt meer een bedreiging te vinden. Het kwam er dus op neer dat ik gewoon de hele landkaart af moest lopen om alle sleutels en dergelijke te verzamelen. Alleen de extra kerkers en de toren waren niet zo eenvoudig.
De aansluiting van beide spellen is naadloos. New World Computing moet dit op CD zetten en als één titel uitbrengen. Dan zal het feit dat de *Darkside* karakters eigenlijk te sterk zijn voor de *Clouds* landkaart ook geen rol meer spelen.**

Ondanks dit kleine puntje van kritiek behoort *World of Xeen* zonder enige twijfel tot de allerbeste en leukste rollenspellen van dit moment.

Jan-Willem van Riet



DOKTER STIKKIE WEET RAAD!

Speeltips mogen in Hoog Spel niet ontbreken. Stuur in die tips, cheats, codes, kaarten en al dat fraais. Dr. Stikkie probeert zoveel mogelijk de tips te testen. Soms bestaan er echter - voor dezelfde computer - verschillende versies van een spel en werkt een tip slechts op één bepaalde versie. Dit is helaas niet te voorkomen.

LET OP!!
Regelmatig krijgen we cheats en tips binnen voor één bepaalde computer. Bij controle blijkt dan echter dat een dergelijke cheat op meerdere computers werkt. Jammer genoeg hebben we niet van alle spellen alle bestaande versies, dus we kunnen niet alles controleren. Wanneer een tip derhalve bijvoorbeeld Amiga vermeldt en u heeft het spel op een andere computer, is het aan te raden toch de tip even te proberen. Je weet maar nooit. Werkt het inderdaad, laat het ons dan even weten zodat we onze tips-database kunnen bijwerken.

Dr. Stikkie hanteert de volgende regels bij tips. Wanneer één toets ingedrukt moet worden, bijvoorbeeld Q of F10, wordt dit weergegeven als <Q> en <F10>. Passwords en in te tikken tekst staan in HOOFDLETTERS. Joypad-bewegingen en toetsindrukken bij spelcomputers staan cursief.

Hallo allemaal, deze keer heb ik wat beloftes in te lossen, en dat maakt dat er weinig ruimte voor andere zaken overblijft. De volgende keer beloof ik jullie allemaal korte tips te geven (op één uitzondering na dan!).

ANOTHER WORLD
ALLE COMPUTERS
Verder waar we gebleven waren.

Wereld 8

Je bent in een kamer met pilaren, en je kameraad kruipt beneden je. Ga naar rechts. Blast de alien. Een goede manier om deze kerels overhoop te schieten is een schild op te zetten, dan het schild met een hard laser-schot te vernietigen en vervolgens de alien te doden met een snel schot. Ga daarna naar rechts en de trap af, schiet op middelste lamp. Je hebt nu je kameraad bevrijd. Ren naar rechts, blijf rennen totdat je een alien tegenkomt. Wanneer hij je oppakt druk je op de vuurknop om hem te schoppen. Ren naar je pistool, maak een duikrol en grijp het pistool. Blijf gebukt en schiet op de alien. Ga daarna naar rechts, ga voorzichtig verder wanneer je in de kamer bent. Twee kerels verschijnen, een van elke kant. Ga naar de eerste pilaar - er is dan nog niemand - en plaats rechts van je wat schilden. Ren naar rechts (voorbij de schilden) en plaats er nog een paar. De kerels schieten nu op je. Blast eerst de vent rechts, dan die links (doe dat als hiervoor). Ga naar rechts en je staat naast een meertje.

Wereld 9

Duik in het water, zwem helemaal naar beneden en dan naar links. Op het tweede scherm zie je twee gaten in de rots boven je. Ga omhoog in het meest linkse gat en je kunt even naar adem happen. Zwem nu weer twee schermen recht naar beneden, je bent nu op de bodem tussen stalagmieten. Ga naar rechts en kom uit het water. Spring over de kleine beesten, schiet op de stroomkabel. Zwem nu weer terug naar boven, totdat je terugkomt waar je in het water dook.

Wereld 10

Klim uit het water en ga naar links. Omhoog in de teleporter, de trap links omhoog. Rechts naar de kamer met de grote alien en drie deuren tussen jullie. Ga halverwege de deuren en plaats een schild. Ga naar de deuren, deze gaan open. Omdat je een schild geplaatst hebt, gaat de alien granaten rollen. Loop terug, de deuren sluiten, de granaten rollen terug en doden de alien. Ga nu door de deuren. Blaas een gat in de volgende deur en blijf naar rechts gaan. Omhoog in de teleporter en laad je wapen op. Terug omlaag en naar rechts. Je bent nu op het plafond-niveau boven de vent links van het meertje. Je kunt zijn reflectie in de groene glazen ballen zien. Buk, wacht totdat hij stilstaat en schiet zo dat een bal bovenop hem valt. Ga nu terug naar het meertje. Steek over. Naar rechts en je zult de alien tussen het verbrijzelde glas zien liggen. Naar rechts.

Wereld 11

Je valt nu in een put. Schiet op de deur rechts met een grote laser blast. Ren naar rechts, blijf rennen. Je komt op een scherm met rechts een poort. Langs het plafond zie je een luchtschacht. Ga hieronder staan en blijf links schilden maken. Je kameraad komt nu en steekt zijn hand uit de schacht omlaag. Pak zijn hand, hij zal je omhoog trekken.

Wereld 12

Naar links, achter het rotsblok. Naar rechts. Je staat nu op een pad in de achtergrond. Blijf naar rechts gaan, voorbij de kamer waar je kameraad gevangen zat. Ga naar links de kamer in en blast de alien vlakbij je. Ren ernaar toe, duik in elkaar zodat je pistool door het schild steekt en schiet. Volg je kameraad naar rechts. Ga aan de rand van de afgrond staan, hij gooit je eroverheen. Wanneer hij achter je aanspringt en hangt, spring je naar links. Je valt en grijpt een luifel, zwaai jezelf op het pad. Plaats schilden en blast de twee aliens die verschijnen. Naar links.

Wereld 13

Je staat bij trappen. Naar links. Aliens verlaten de kamer. Ren naar de deur, deze gaat open. Steek je pistool uit, maar schiet nog niet. De alien steekt zijn armen omhoog. Naar rechts, hij sluit nu de deur voorgoed. Naar rechts en de trap op. Buk voor de muur. Plaats een schild en blaas de muur met een grote laser blast op. De alien begint granaten te rollen, zodra hij daarmee begint ren je naar rechts. Ga tegen de rechtermuur staan en laat hem even zijn gang gaan. Blast hem. Wanneer hij uit elkaar valt, teleport je omlaag (je staat op de teleporter). Plaats een aantal schilden en blast de alien die op je schiet.Naar rechts, over de pijp en druk omlaag. Schiet op de stroomkabel en ga omhoog.Ga terug naar de trap en ga omlaag.Zie je het gat in de grond (hoezo granaten?). Ga hierin omlaag en naar rechts. Op het volgende scherm is het donker. Blijf rennen, aliens schieten op je vanonder een hekwerk. Wanneer je dit gepasseerd bent,stop je, Ga **langzaam** naar rechts. Wanneer het scherm verandert, zijn de lichten aan. Spring over het gat en wandel naar de hendel. Wanneer je dichtbij komt haalt hij zelf de hendel over. Omlaag door het gat en ren naar rechts. Blijf naar rechts gaan totdat je bij de muur komt. Teleport omhoog, ga naar links. Je gaat door een deur en je kameraad valt. Volg hem naar rechts. Volg hem omhoog in de teleport. Volg hem naar rechts naar het ruimteschip.

Wereld 14

In het ruimteschip. De rechterbovenhoek van het scherm toont het instrumentenpaneel. Twee knoppen, druk beide in. Druk vervolgens de knop linksbeneden in. Links verschijnt nu een nieuw paneel. Druk de bovenste vier knoppen daarop in. Een flikkerende knop verschijnt. Druk in en je wordt uitgeworpen.

Wereld 15

Je landt aan de rand van een meertje tussen vrouwelijke aliens. Klim uit de reddingscapsule en ren naar rechts. Op het daaropvolgende scherm moet je vier aliens doden: schild, schild, grote laser, kleine laser. Ren daarna naar rechts. Op het volgende scherm dendert je kameraad door de muur, volg hem naar rechts. Een laser schiet onder je uit de grond omhoog. Wanneer je valt, grijpt een andere alien je. Deze schopt je in de volgende kamer. Je kameraad verschijnt en springt bovenop de andere alien. Wanneer hij dat doet druk je naar rechts om over de vloer naar een aantal hendels te kruipen. De alien gooit je vriend van de rand af en komt achter jou aan. Wanneer hij in het midden van het scherm is, haal je de eerste hendel over, de alien wordt gedood. Trek nu snel aan de tweede hendel en een deur gaat boven open. Ga onder dat gat staan en je teleport omhoog.
Einde verhaal, kijk en geniet!

BUBBLE BOBBLE
AMIGA
Dankzij P. Ligtvoet weer wat hulp voor dit sublieme spel. Wanneer het je lukt om zonder een leven te verliezen de velden 10, 20, 30 en 40 te bereiken dan verschijnt er een geheime deur naar een bonus-level. In veld 7 en 22 moet je even een paar seconden wachten totdat de paraplu omlaag komt, grijp deze en je warpt zes levels vooruit.

<F1>	één level verder
<F2>	zes velden verder
<F3>	elf velden verder

CENTURION
ALLE COMPUTERS
Peter Schmitz uit Limbricht moet iets van het hart. Hij weet wat! Namelijk dat je met het sterkste leger Egypte moet binnentrekken. Wanneer je bij Cleopatra bent moet je gewoon heel aardig zijn, beetje slijmen, beetje bondgenootschap aanbieden. Dan mag je bij haar thuis komen; als je daar ook heel aardig bent.....
Eerlijk gezegd, Peter, wanneer bij mij zo'n leger voor de deur stond, zou ik me ook behoorlijk positief opstellen.

CRAZY CARS
C64
Peter Breukers te Enschede weet de boel te belazeren. Tik op de high score lijst als naam FAST in en je krijgt een supersnelle auto. Ook Sander Schutt uit Castricum kende deze.

DYNABLASTER
GAME BOY

Dorp 6:	LM884.K1
Dorp 7:	SMNN4.X1
Dorp 8:	SMNPS.XP

Met dank aan Abel.

GAIN GROUND
SEGA MASTER SYSTEEM
Voordat je het Master Systeem aanzet houd je beide vuurknoppen en *OMHOOG* ingedrukt. Zet het systeem aan (blijf indrukken!) en wacht op het titelscherm. Je kunt nu een level kiezen en je begint met tien man.

GOBLIINS 2
ALLE COMPUTERS

Wereld 4

Doel: de zeemeermin en de inktvis moeten de doorgang naar de troonzaal openen.

Zeemeermin

Gebruik met Fingus het krukje op het zeepaardje. Gebruik van nu af aan het zeepaardje om meteen omhoog te gaan.
Ga met Fingus door het gat, rechts. Pak met Winkle de schelp en gooi deze. Vang de schelp met Fingus. Ga met Winkle door het gat, rechts.
Activeer met Fingus de grot, een gehandschoende hand verschijnt. Wanneer de hand stopt, laat je met Winkle de schelp erop vallen.
Raap met Winkle de schelp op. Hij kan nu de handschoen met de zeester erin oprapen.

Wrak

Ga met Winkle het dek op en door de deur.
Steek met Fingus de lamp aan, een lantaarnvisje verschijnt. Vang de vis met Winkle die bovenop de mast staat. Gebruik de vis op het ??? gebied, een kist verschijnt. Plaats Fingus op de grote schelp. Steek met Winkle de lamp aan.
Wanneer de moeraal verschijnt, activeer je het roer. Fingus wordt door de schelp naar het standbeeld gegooid.
Gebruik met Winkle de zeester op de kist en terwijl de kist open is, activeer je met Fingus het beeld. Pak het zwaard.
Gebruik het zwaard op de schedel. Raap de diamant op.

Zeemeermin

Gebruik de handschoen op de klodder om deze te neutraliseren. Grijp met Fingus de fles, deze bevat een SOS-brief van Prins Buffoon.
Pak met Winkle de fles, deze bevat een parel.
Geef deze parel aan de zeemeermin. Geef haar de diamant. Zij opent nu een deel van de doorgang.
Gebruik met Fingus de brief op de inktvis. Deze opent een deel van de doorgang.
Haal de handschoen op de klodder op, en het krukje.
Ga verder.

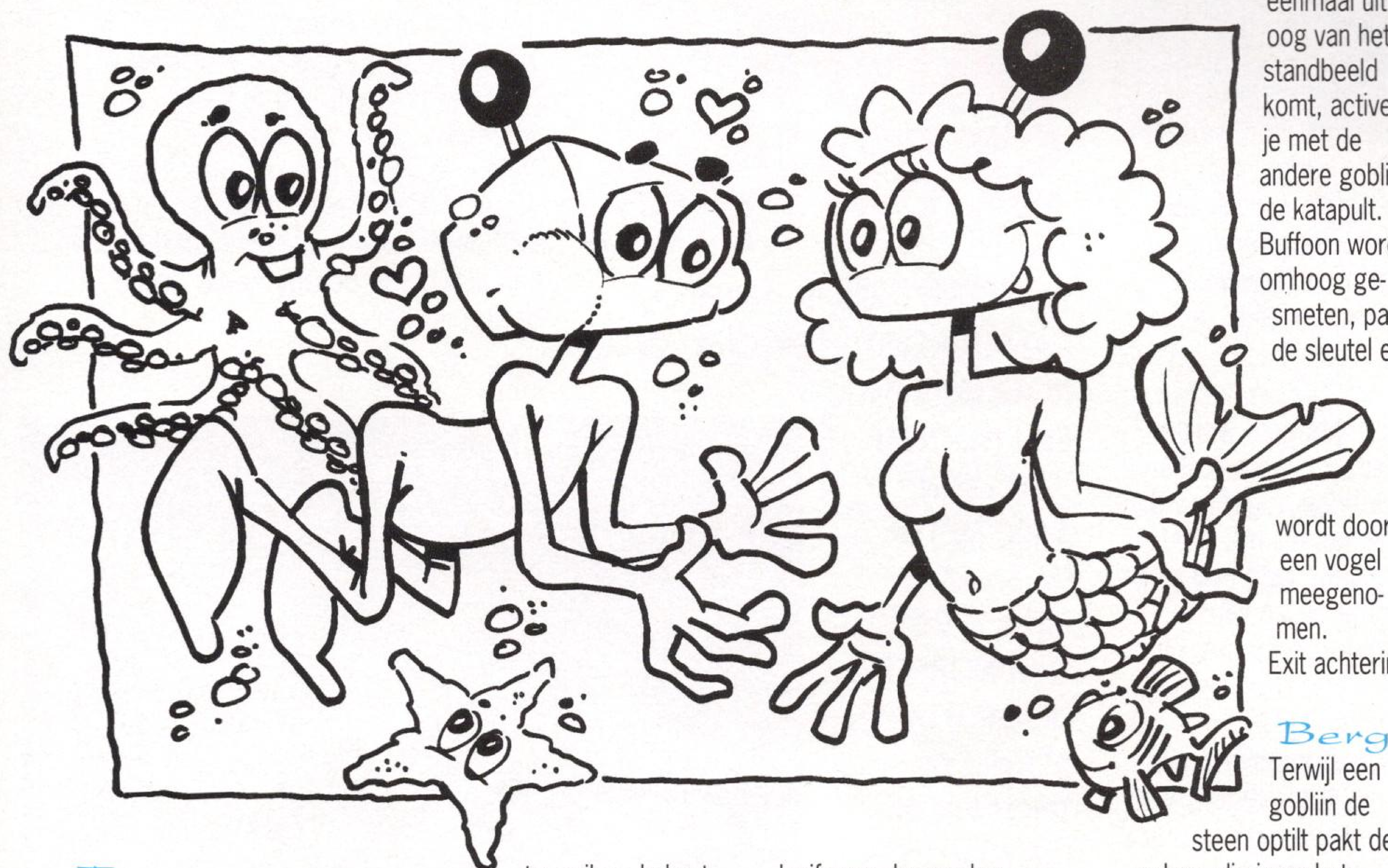
Wereld 5

Doel is de Prins Buffoon te ontvoeren door Amoniak en zijn zwaargewichten het vriendelijkheids-drankje (*elixir of kindness*) te laten drinken.

Winkel

Activeer met Fingus de zwaardvis en pak het zout.
Pak met Fingus het deksel

van de pot. Terwijl hij het deksel vasthoudt giet je met Winkle het zout over het kleine kereltje.
Pak met Winkle de vijl uit de pot. Terwijl Fingus het rechtertouw vasthoudt, activeer je Winkle op het linker om naar de plank te gaan.
Gebruik met Fingus de vijl op de ketting om Colibrius om hem te bevrijden. Hij vliegt er met zijn kooi vandoor.
Pak een van de punaises op de muur. Strooi met Winkle zout op de schaal met gehaktballen. Als Oumpakok's hand de kok grijpt, zet je Fingus met zijn punaise op de kast. Als de kok in zijn pijnstuipen de gehaktbal omhoog gooit, gebruik je met Winkle het kind-elixir. Oumpakok is nu onschadelijk. Exit.



Troon

Om de lijst te krijgen, gebruik je met Winkle het krukje, je klimt omhoog met Fingus. Gebruik de handen.
Om Winkle omhoog te krijgen druk je met Fingus op de knop en laat je Winkle door de deur die in het oog rechtsbeneden verschijnt, gaan.
Om de kroon te pakken, gooi je Winkle in het linkeroor en activeer je onmiddellijk met Fingus de tong.
Om een kakkerlak te laten verschijnen gooi je Fingus in het linkeroor en activeer je onmiddellijk met Winkle de tong.
Gebruik Winkle op het linkergat om de kakkerlak te vangen, dan meteen Fingus op het rechter gat met de handschoen. Plaats de kakkerlak voor het rechtergat en giet er kind-elixir overheen. Glotziok eet de kakkerlak en wordt onschadelijk.
Laat nog een kakkerlak verschijnen.

Wapenrusting

De kakkerlak moet je vermommen als een onzelieveheersbeestje en insmeren met kind-elixir zodat Amoniak deze kan opeten.
Neem een veer van de helm en doop deze in de verfpot. Zet de kakkerlak voor het gat waardoor de schilder de koning voedt. Verf de kakkerlak rood, strooi er peper overheen en dan het kind-elixir.
De koning kan nu de kroon terug krijgen zodat hij weer normaal wordt. Om met de koning te praten klik je op de steen om omhoog te gaan, vervolgens op de helm.

Troon

Amoniak is verdwenen, zijn trawanten Glotziok en Oumpakok staan wat dom te smilen. Je kunt de Prins meenemen.

Wapenrusting

Zet de Buffoon naast de krimp-machine. Plaats eerst Fingus, dan Winkle eronder. De Buffoon start nu de krimp-machine die beide vrinden kleiner maakt, dan volgt hij ze. Ze springen uit het raam van de wijze man.

Wereld 6

Perkament

Klik Fingus op het gevest en, vlak voordat je het optilt, gooi je Winkle op de punt. Zij bewegen het mes.
Herhaal deze oefening.
Klik Fingus op de bladwijzer. Gebruik met Fingus de bladwijzer op de kaars. Pak de lucifer, gebruik deze met Winkle op het oog. Klik de Buffoon op het oog. Hij schopt ertegen en breekt de bril. Raap de glasscherf op. Gebruik met Fingus de glasscherf op de straal licht. Raap de klomp was op, gebruik dit op het zegel. Gebruik de afdruk op het slot. Raap het zaad op en gebruik dit op de kaart van het dorp. Een plant groeit op. De Buffoon en de twee gobliins moeten op de plant 'act'en.

Plant

De Buffoon is de boom ingevlucht, wil niet omlaag komen en heeft honger. De boom Kael biedt zijn appels aan, maar je hebt iets nodig om ze in te doen. Ga met Winkle door het gat om bij de Buffoon te komen. Hij reageert nogal gewelddadig, en een boon valt omlaag. Klik op de steen, een mol verschijnt.
Gebruik met Winkle de boon op de mol. Terwijl zij worstelen, neem je met Fingus de pet.
Gebruik met Winkle de lucifer op de appelen.
Terwijl de appel stuitert, gebruik je er met Fingus de pet op. Gebruik de appel op het gat om de appel bij de Buffoon te krijgen. Hij komt nu omlaag en rent naar de paddestoelen. De twee gobliins eten om de beurt van de paddestoelen.

Speelgoed

'Act' met Fingus op de kegels. Als de bowling bal arriveert, gebruik je met Winkle de zeester zodat hij erop kan springen en onderscheppen. Gebruik de bowling bal met Winkle op de dekplaat en zet hem er bovenop. Activeer met Fingus de onderste steen, de naald valt maar komt op de paraplu terecht.
Vang nog een bowling bal. Gebruik deze op de dekplaat en zet Winkle op de katapult, linksbeneden. Activeer met Fingus de onderste steen.
Gebruik Winkle op de voelhoorn, laat hem op de luchtbel springen, deze zweeft omlaag met hem naar de dekplaat. Activeer de onderste steen met Fingus, de bel wordt naar de paraplu geblazen en Winkle kan de naald pakken.
Laat Winkle omhoog gaan en activeer de bovenste steen nadat je Fingus aan het eind van de regenboog gezet hebt. Activeer met Winkle de knop om de Buffoon te laten vallen. In de korte tijd dat hij in de cirkel van de bellenblazer is, gebruik je Fingus op de voelhoorn om hem in een bel te vangen.
Laat Winkle met de naald de bel doorprikken om de Buffoon te bevrijden.

Plant

Zet de Buffoon op de katapult. Druk met een gobliin de knop in en als de sleutel eenmaal uit het oog van het standbeeld komt, activeer je met de andere gobliin de katapult. De Buffoon wordt omhoog gesmeten, pakt de sleutel en wordt door een vogel meegenomen.
Exit achterin.

Berg

Terwijl een gobliin de steen optilt pakt de andere, die je op het bovenste platform gezet hebt, de steen aan en zet deze op het tweede niveau.
Herhaal dit om de steen op het derde niveau te zetten.
Plaats een gobliin op de leeuw. Gooi met de andere gobliin de steen vanaf het derde niveau. De eerste gobliin is nu op de rechterschouder van de reus. Laat hem op het rode hoofd werken, dat omlaag valt.
Ga omlaag. Breng de steen naar het tweede niveau.
Plaats Winkle op de leeuw en gooi de steen met Fingus.
Winkle staat nu op de linkerschouder van de reus. Ga door het gat in de schouder, hij is nu vlak bij het gevallen hoofd. Plaats Fingus op de leeuw en activeer met Winkle het hoofd. Fingus komt op het zwevende rotsblok terecht. Ga met Fingus naar het midden van het rotsblok, zodat het in evenwicht is. Wanneer hij begint te springen, zal het rotsblok dalen. Wanneer het ter hoogte van Winkle komt laat je deze erop springen. Het rotsblok stijgt nu weer.
Gebruik Winkle op het kleine steentje bij de vogelkooi. In de korte tijd dat een brug ontstaat laat je Fingus over hem heen wandelen.
Gebruik met Fingus de vijl op de kooi en haal de sleutel terug.

Plant

Gebruik de sleutel op de deur.

Zo, de volgende keer de laatste wereld.

GREMLINS 2
C64
Voer in de hiscore tabel SINATRA als naam in, aldus meldt Sebast Schoenwetter (Dubeek).

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT
ALLE COMPUTERS

Level 2:	WOLFMAN
Level 3:	HAMMER

Met dank aan Geert Haentjes uit Gentbrugge.

INSPECTOR HECTI
C64

Level 6:	MOON
Level 11:	DISK
Level 16:	DUCK
Level 21:	GRIM
Level 26:	TANK
Level 31:	GOLD
Level 36:	COLD
Level 41:	BANG
Level 46:	MUFC

Deze hadden we al geruime tijd liggen maar bleef ongebruikt. Dank aan Peter Breukers (Enschede).

KINGS OF THE BEACH
MS-DOS
Arjen Koekoek (Rhenen) faxte niet alleen de codes:

1. SIDEOUT
2. GEKKO
3. TOPFLITE
4. SUNDEVIL

maar ook nog een aardige tip.
Wanneer je met z'n tweeën of met de computer speelt kun je als de computer of je medespeler serveert een oerharde klap geven. Ga daarvoor met je eigen poppetje precies op de plek staan waar de ander staat. Wanneer hij/zij dan een sprongservice (of een ander type service) doet, spring je tegelijkertijd mee. Doe je dit goed dan geeft hij/zij een oerend harde klap.

NINJA GAIDEN
GAMEBOY
Om alle muziekjes af te luisteren houd je *A* en *B* ingedrukt en druk je op *START*. Volgens Bas de Reuver (Groningen) althans, op het redactie exemplaar hadden we geen succes hiermee.

PREMIERE
AMIGA
Tik tijdens het titelscherm SPARK PLUGS in, je hebt nu oneindige levens en met de functietoetsen warp je naar andere levels. Arjen Schepers zit achter deze.

R-TYPE
GAMEBOY
Wacht tot het hi-score scherm en druk dan *links omlaag*, *A* en *B* tegelijk in. Bas de Reuver komt dan in het bekende spel *Life*.

SHADOW OF THE COMET
MS-DOS
In de handleiding van dit spel staan wat hints. Maar op één bepaald punt gaat men daar goed de fout in. Op pagina 25 staat beschreven hoe je de *Calvary* kunt vinden. Wanneer je dat echter doet gebeurt er niets. Ze zijn namelijk vergeten je te vertellen dat je met de in alcohol gedrenkte watten linksbeneden vlak bij het bureau moet gaan staan voordat je het schilderij kunt gaan oppoetsen.

STREETS OF RAGE
SEGA MEGA DRIVE
Zet de cursor op OPTION SCREEN en houdt *A* en *B* op joypad 2 ingedrukt. Druk nu op *START* op joypad 1. Je hebt nu een extra optie waarmee je een level kunt kiezen. Ook heb je twee nieuwe moeilijkheidsgraden: VERY EASY en MANIA.
Tijdens het hi-score scherm kun je door *A* en *C* in te drukken zien hoeveel personen je K.O. gemept hebt. Met dank aan Bas de Reuver.

UN SQUADRON
SUPER NINTENDO
Bob Nijkamp en Vincent van Hijkoop uit Zoetermeer hebben een supermoeilijke mode in dit toch al zo moeilijke spel ontdekt. Ga naar het optie scherm en zet de cursor op HARD. Pak nu joypad 2 en druk tegelijkertijd *A* en *X* in. Terwijl je deze ingedrukt houdt, druk je op joypad 1 *RECHTS*. Als alles goed gegaan is zie je nu GAMER op het scherm staan.
Veel plezier!

ZILLION 2
SEGA MASTER SYSTEEM
Houdt tijdens GAME OVER *OMHOOG* en *1* ingedrukt om verder te gaan.

LINKS DATADISKS - WAT ERAAN

HEEFT U ZICH OOIT AFGEVRAAGD HOE HET HET ACCESS IEDERE KEER WEER LUKT OM DE DATADISKS VOOR *LINKS, LINKS 386 PRO* EN *GOLF FOR WINDOWS* ZO REALISTISCH TE KRIJGEN? LEES VERDER!

In principe gebruikt men vier soorten basismateriaal om een baan te ontwerpen: topografische kaarten, luchtfoto's, videofilms van iedere hole vanuit het gezichtspunt van de golfer plus een gigantische hoeveelheid foto's van de meest uiteenlopende voorwerpen en gebouwen op en rond de baan. Al deze informatie wordt gebruikt om met behulp van de door Access ontwikkelde *Course Architect Software* de baan te ontwerpen. De *Course Architect* is in feite een soort CAD-programma en bevat ondermeer een bitmap-editor waarmee bomen, gebouwen en andere voorwerpen ontworpen en op maat gesneden worden.

Het ontwerpen van een *Links* baan kan in vier stappen onderverdeeld worden. Informatie van de topografische kaarten wordt in de *Course Architect* ingevoerd voor een ruwe basis van de baan. Jammer genoeg zijn topografische kaarten van golfbanen niet altijd even gedetailleerd, als ze al verkrijgbaar zijn. Vervolgens vliegt een helikopter over de baan en wordt een luchtopname van iedere hole gemaakt. Deze foto's worden gebruikt om het bovenaanzicht van de baan te perfectioneren. Indien mogelijk wordt dit in de namiddag gedaan wanneer de schaduwen lang zijn. Deze geven namelijk extra topografische informatie over hoogteverschillen.
Op de computer worden de foto's vervolgens bekeken en wordt de basisopzet van de baan aangepast om de foto's in te kunnen passen. Vorm van de green, bunkers en tee's worden aan de hand van de luchtfoto's aangepast. De exacte lokatie van diverse objecten, gebouwen et cetera wordt definitief vastgelegd.

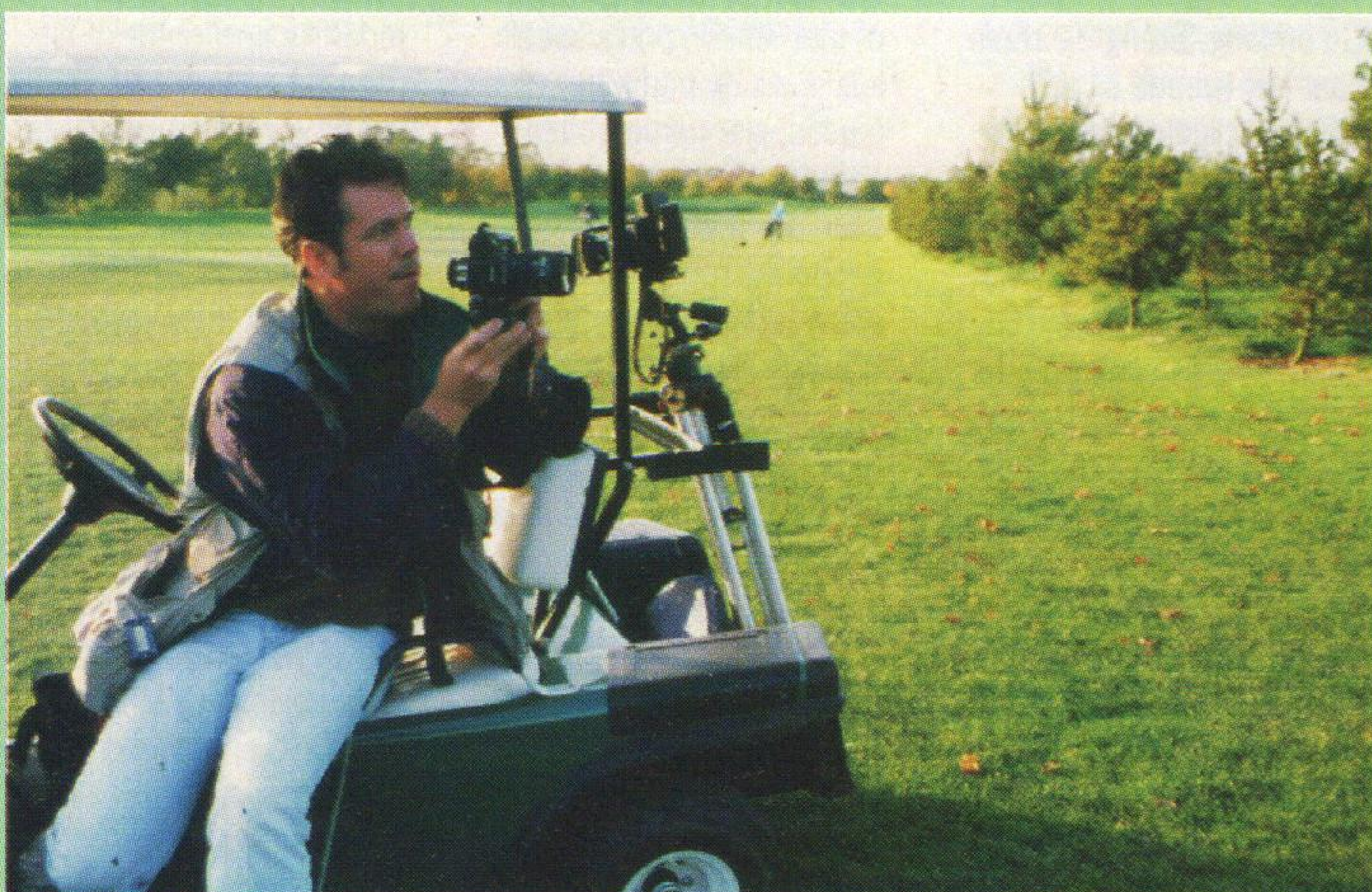
Nu gaan ze met videocamera's de hole op en filmen alles vanaf ooghoogte. Ze leggen het hoogteverloop van de baan vast en filmen de hele hole vanuit de meest uiteenlopende gezichtspunten. Vervolgens wordt de basis-opzet weer aangepast aan deze nieuwe beelden.

Tot slot worden er foto's gemaakt, meestal zo'n 600 per baan. Hierbij concentreert men zich op objecten zoals bomen, gebouwen, het uitzicht. Ieder type boom op de baan wordt gedigitaliseerd, vaak worden zelfs verschillende bomen van dezelfde soort gefotografeerd zodat later op de computer uit verschillende soorten boom gekozen kan worden. Met de *Course Architect* kan de grootte van een boom aangepast worden waarmee twee dingen bereikt worden: een gevoel van diepte of (afhankelijk van de lokatie van de desbetreffende boom) het idee dat er verschillende (niet-gelijke) bomen op en rond de hole staan.

De achtergronden in het spel worden gegenereerd vanuit een aantal 'cellen' die rondom de database opgebouwd worden. Afhankelijk van waar u op de baan bent en de richting waarin u kijkt roept het programma de gewenste cellen op die de achtergrond c.q. het uitzicht vormen.

U ziet het, er komt wat meer bij kijken dan een naam op de doos zetten. Terugkijkend op de lange reeks datadisks kunnen we alleen maar constateren dat het *Links* team steeds beter aan het worden is. Men is dan ook uitermate perfectionistisch ingesteld, iedere keer wordt de nieuwste technologie aangesleept om nog betere resultaten te verkrijgen.

En laten we eerlijk wezen, aan het eind van het liedje zijn wij degenen die van die inspanning profiteren.



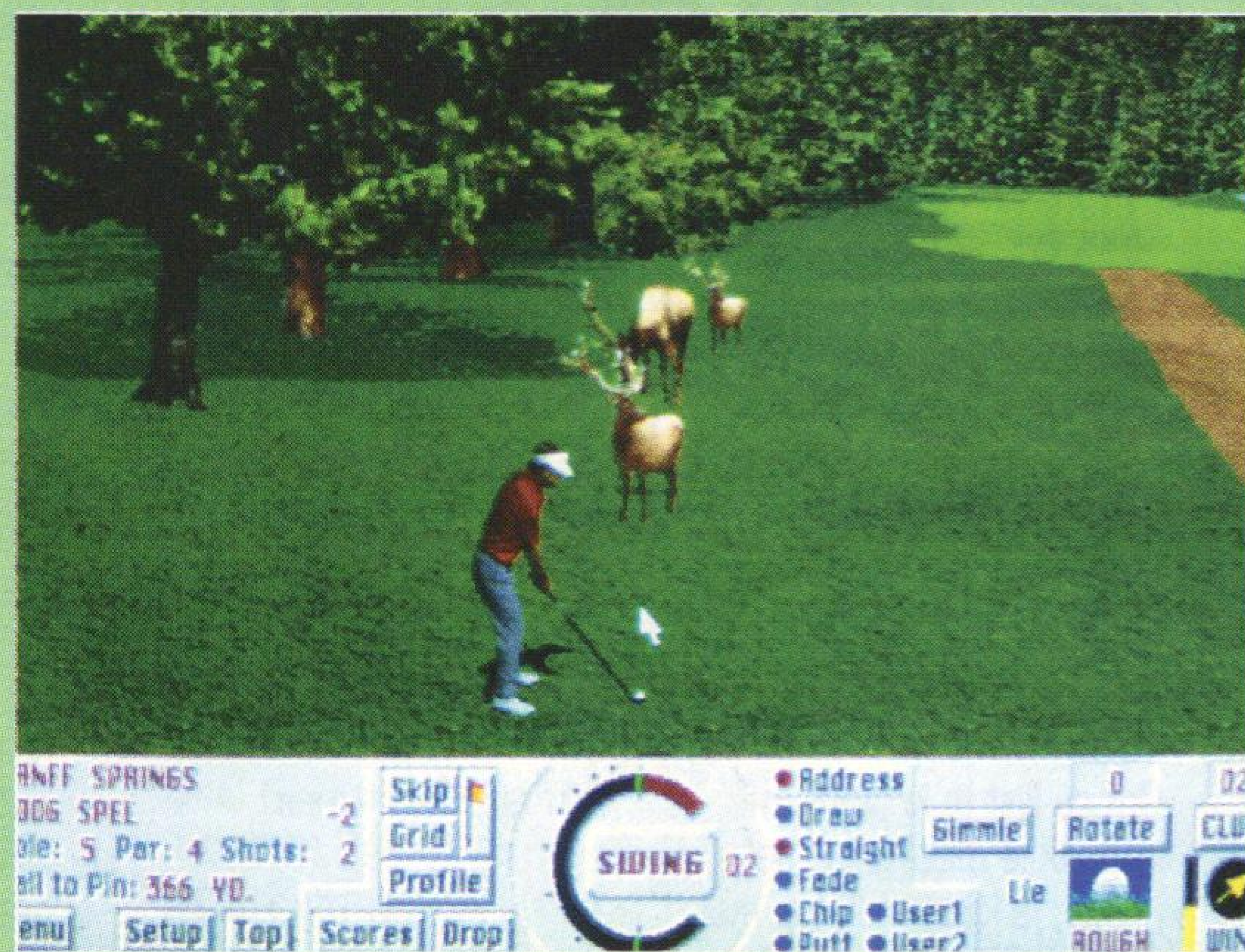


BANFF SPRINGS

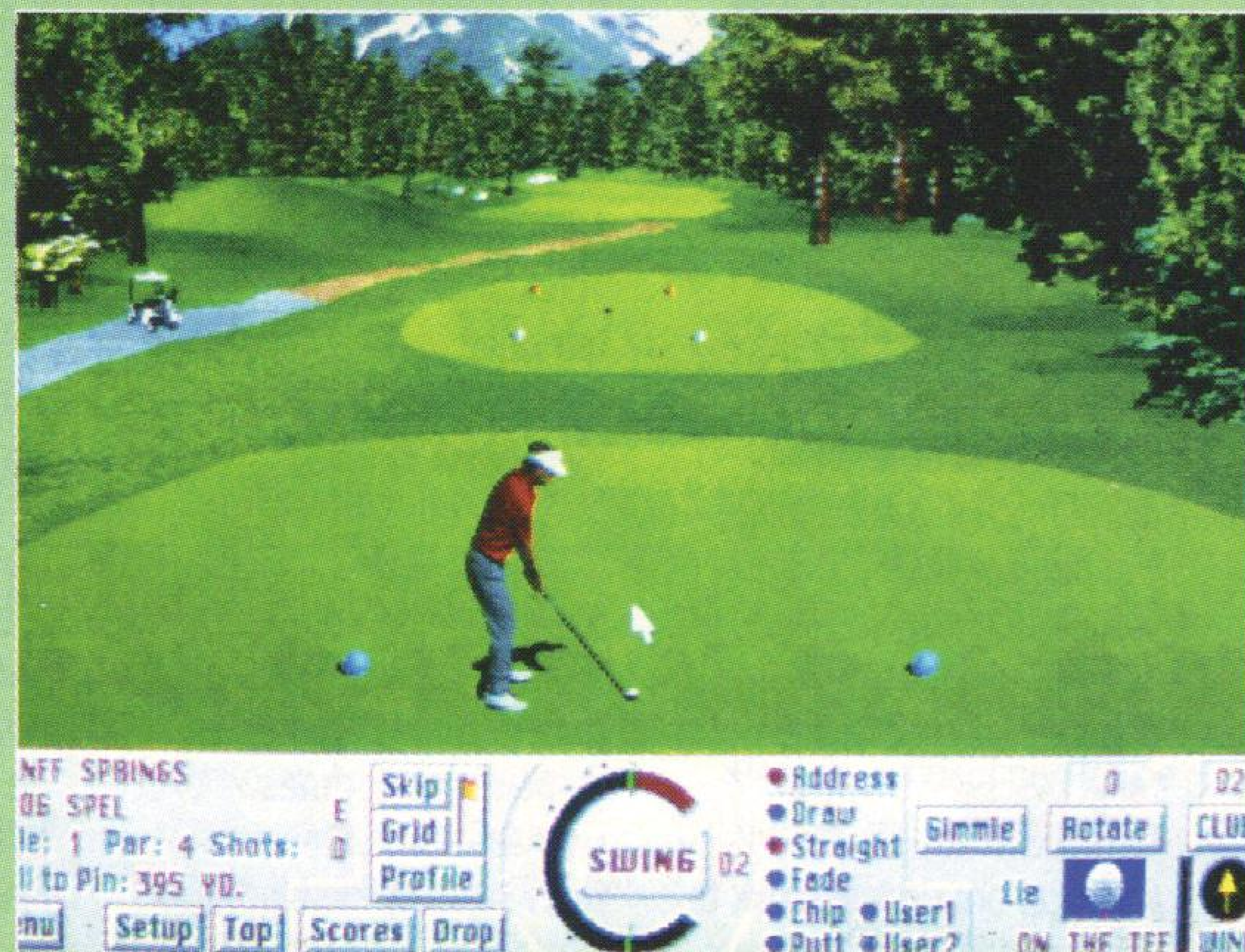
BANFF SPRINGS IN ALBERTA, CANADA LIGT IN DE CANADESE ROCKIES OP EEN HOOGTE VAN ZO'N 1600 METER. DE BAAN IS EIND 1928 ONTWORPEN DOOR WIJLEN STANLEY THOMPSON, DIE GOLD ALS EEN VAN DE VOORAAN-STAANDE ONTWERPERS VAN GOLFBANEN. HET COMPLEX WORDT OMGEVEN DOOR DE TOPPEN VAN SULPHUR MOUNTAIN, MOUNT RUDDLE EN TUNNEL MOUNT.

Elke onnauwkeurige slag wordt onmiddellijk afgestraft door het terrein. De beroemdste hole van deze baan is de 'Devil's Cauldron' met een meer waarvan het water zo helder heet te zijn dat men met gemak de merkjes kan lezen van de ballen die op de bodem liggen.

MS-DOS



MS-DOS



In deze uitbreidingsdisk werden de eerste 18 holes (de Sulphur 9 en de Rundle 9) gereproduceerd. Belangrijkste kenmerk van *Banff* zijn de lastig geplaatste hindernissen waardoor de accuratesse terdege wordt getest.

VOORAFGAAT

THE BELFRY

Een van de beroemdste banen van Engeland is de Brabazon van Belfry. Dit jaar wordt hier de Ryder Cup, de wedstrijd tussen de beste spelers van Amerika en Europa, gespeeld. De baan is ontworpen door Peter Alliss (een ex-golf pro die tegenwoordig vooral bekend is van zijn commentaar op de BBC) en Dave Thomas.
De lastigste holes van *The Belfry* zijn de tiende en de achttiende. Vooral de achttiende hole is vaak verantwoordelijk voor immense drama's aangezien men voor het bereiken van de green twee maal over het water moet slaan.

Tja, wat moet je nu nog over *Links* zeggen. We zijn gewoon verwend door de kwaliteit van dit spel en de datadisks. Ook nu weer levert Access twee prima produkten af. Het lijkt erop alsof Access zich - naast het vervaardigen van natuurgetrouwe banen - wat meer richt op de details langs de baan. Kijk maar eens naar de schermfoto's. Op *Banff* staat de speler opeens oog in oog met een kudde grazende elanden, terwijl men op de negende hole van The Belfry - na een wilde afzwaaier - opeens in de voortuin van de greenkeeper staat. De enige verbetering die ik me nog kan wensen is dat het in een volgende datadisk ook mogelijk zal zijn om heel baldadig een bal door een ruit heen te meppen.

MS-DOS

MS-DOS

PRO-DUKT-INFO

Fabrikant: Access Software
MS-DOS: ƒ 69,50 / BEF 1359
Beeld: VGA/SVGA
Geluid: AdLib/Soundblaster (Pro)/ Realsound/ Thunderboard
Min. config.: afhankelijk van hoofdprogramma, zie hiervoor de recensies van *Links, Links 386 Pro* en *Golf for Windows*

Om de datadisks te kunnen spelen heeft men hetzij het programma *Links, Links 386 Pro* of *Golf for Windows* van Microsoft nodig. *Links* werd uitvoerig besproken in Hoog Spel 3, *Links 386 Pro* is gerecenseerd in Hoog Spel 12 en *Golf for Windows* tenslotte is onder de loep genomen in Hoog Spel 13.

Voor recensies van de inmiddels verschenen datadiskettes verwijzen we u naar:

Bountifull Municipal Course .... **Hoog Spel 4, pag. 18**
Firestone Country Club .... **Hoog Spel 5, pag. 56**
Bay Hill Club .... **Hoog Spel 6, pag. 57**
Pinehurst 2 .... **Hoog Spel 7, pag. 35**
Dorado Beach .... **Hoog Spel 8, pag. 45**
Barton Creek Fazio Course .... **Hoog Spel 10, pag. 33**
Troon North .... **Hoog Spel 10, pag. 33**
Mauna Kea .... **Hoog Spel 15, pag. 50**

Worlds of Legend
SON OF THE EMPIRE

WORLDS OF LEGEND: SON OF THE EMPIRE IS EEN VERVOLG OP HET SPEL _LEGEND_ DAT NU ZO'N ANDERHALF JAAR OUD IS. HET LIJKT EROP DAT MINDSCAPE EEN HELE SERIE RONDOM DE WERELD UIT _LEGEND_ WIL GAAN OPBOUWEN.



MS-DOS

In dit role-playing game bestuurt u de *berserker, assasin, troubadour* en een *runemaster*. De Keizer van Imperia (de vader van de assasin van de groep) werd vermoord en nu is het uw taak om de verrader die dat op zijn geweten heeft op te sporen. Uiteraard geen eenvoudige taak, het land Imperia is bezaaid met figuren die hun agressie op u willen botvieren.

SON OF A B...

SotE speelt zich grotendeels in een 3D landschap af. Dit is het beeld dat u ziet in de dungeons en waarin zich de gevechten met monsters afspelen. Naast dit beeld staan pictogrammen van de karakters die aangeklikt kunnen worden voor individuele acties, zoals het openen van deuren of het oprapen van voorwerpen.
Ook zit hier een draakje dat een kaartje tekent van de doorlopen dungeons evenals een kip welke moet worden aangeklikt als u wilt vluchten. Buiten de dungeons komt u terecht in een stad, via menu's wandelt u hierdoorheen.
In de stad zijn healers, winkels en bekende personen te bezoeken. Eenmaal buiten de stad ziet u een kaartje van het hele land. U kunt nu naar andere steden lopen, of legers van monsters aanvallen die zich toch maar lopen te vervelen. Eenmaal in een gevecht met deze monsters zit u weer het 3D aanzicht.



MS-DOS

Behalve het verhaal en de verschillen in plaatjes is *SotE* gelijk aan het originele *Legend*. De oude versie kreeg over het algemeen geen slechte kritieken, dus dat zal de reden geweest zijn voor een tweede deel.
In het begin moest ik nogal aan het spel wennen, maar eenmaal aan de gang werkt het allemaal wel. Ga in het begin (later trouwens ook niet) geen gevecht aan met de hordes vijanden buiten de stad. Dat is één grote rotzooi, waar geen touw aan vast te knopen is. Iedereen loopt door elkaar heen en goed is niet van slecht te onderscheiden.

MS-DOS



Iets wat ik zelf nogal vind tegenvallen aan dit spel is het verhaal met de bijbehorende personages. Had daar nou echt niemand iets origineels en interessants van kunnen maken? Ook is het beeld en geluid behoorlijk achterhaald voor 1993. Alleen het 3D perspectief biedt nog variatie, maar de figuurtjes lopen elkaar constant in de weg, omdat ze elk op een apart tegeltje of vakje staan en niet langs elkaar heen kunnen.

RPG's zijn best leuk, maar deze hoeft voor mij niet zo.

Arthur Geraerts

MS-DOS

PRODUKT INFO

Fabrikant: Mindscape
MS-DOS ƒ 89,50/BEF. 1739
VIDEO: CGA/EGA/VGA
AUDIO: ADLIB, SOUNBLASTER
Systeemeis: 386 16Mhz, harddisk, muis aanbevolen

de Kerker

Ooit aan een RPG begonnen? En begrijpt u het allemaal wel?
In de Kerker - de enige rubriek in Nederland en België speciaal voor RPG'ers - kunnen zowel beginners als doorgewinterde RPG'er hun problemen kwijt.
Hebt u tips of vragen over RPG's (computer of bord), neem contact op met onze huismagiër Mithrandir!

Veel tips en weinig ruimte, dus meteen maar het diepe in.

Might & Magic:
WORLD OF XEEN

Gedurende het hele spel vind je flesjes, drankjes, stenen enzovoort met een bepaalde kleur. Deze verhogen bepaalde attributen permanent. De kleurcode is:

Red = Might	Rood = Macht
Green = Endurance	Groen = Uithoudings-vermogen
White = Luck	Wit = Geluk
Orange = Intellect	Oranje = Intelligentie
Blue = Personality	Blauw = Persoonlijkheid
Yellow = Accuracy	Geel = Accuratesse
Purple = Speed	Paars = Snelheid

Dit geldt overigens ook voor de vruchten die je vindt. Dus Banaan = Geel = Accuratesse.

In dit RPG zijn heel wat raadsels te vinden, wat voorzichtige sluier-oplichtingen.
De cartograaf zoekt de stad SANDCASTER. Wat de drawkcab monniken doen heet in goed engels een PALINDROME. Een palindroom kun je zowel van voor naar achter lezen als van achter naar voor; en levert dan ook een normaal woord op. Een goed voorbeeld is *parterretrap* en in het engels: *Madam I'm Adam*. Een hint hiervoor is de naam van de monniken zelf: *drawkcab*. Juist ja!
De smid heeft maar liefst drie extra leerjongens nodig en een peer kost één goudstuk. Dus honderd peren kosten dan ook.... honderd goudstukken.
Het openen van de kist die van Alladin is geweest vergt een dubbele inspanning. De geheime spreuk is *OPEN SESAME*, had je kunnen weten met Alladin in het verhaal. Maar omdat de kist goed op slot zit moet je wel je dief even als eerste karakter neerzetten. De rotsblokken in de woestijn zijn op zoek naar het woord *PALADIN* en geven je daarvoor het beste harnas dat je je maar wensen kunt. De ridder in buurt van Necropolis moet je vertellen dat Dimitri je gestuurd heeft en de echte naam van Alamar is *SHELTEM*. En dat vind je als je het hele doolhof op het Isle of Souls doorloopt. De muren vormen dan de spreuk **My Name Is SHELTEM**.
Om de chalice te verkrijgen in de Northern Tower geef je de letters *AIE* in. Het huisdier van de goden en dus het geheime woord in Olympus is *TRIBBLES* (ken ik die niet uit *Star Trek? Troubles with Tribbles* heette die aflevering). In de piramide is het geheime getal 1701 (weer zo'n *Star Trek* getal, dat is het registratie nummer van de *Enterprise)*. Ook dit vind je door het hele doolhof op de tweede verdieping door te lopen. Dan ontstaan er drie data namelijk 1993, 1492 en 1776. Als je daar je rekenkunsten op los laat dan volgt daar 1701 uit. De zin die je moet vormen om Corak te bevrijden is *TO BOLDLY GO WHERE NO MAN HAS GONE BEFORE*. Bingo, overduidelijk dus, want dat is het credo van de mannen van het Starship Enterprise uit *Star Trek!*

De antwoorden op de vragen van de Elemental Merchants zijn:

Fire & Air	SMOKE
Earth & Air	DUST
Water & Earth	MUD
Water & Fire	STEAM

Tot slot de getallen die je moet invullen:

Smallest	= 3
Smallest even	= 4
Smallest prime	= 5
What's left	= 6
Largest prime	= 7
2x smallest even	= 8
Smallest squared	= 9
Largest	= 10

Helemaal tot slot de kluiscombinaties die je nodig hebt in Castle Kalindra: 64/52/31 en voor de kluis van Kalindra zelf: 3/31/62.

Met deze tips moet je eigenlijk het hele spel op kunnen lossen. Dus waar wacht je nog op, ga koningin Kalindra bevrijden en Sheltem verslaan. *Xeen* wacht op je...

Eye of the Beholder 3
ASSAULT ON MYTHDRANNOR

De vorige keer waren we blijven steken in het eerste deel van het Mage Guild.

Na goed zoeken in het stuk met al de vallen moet je een steen vinden die de vallen uitschakelt. Het is hier overigens aan te raden om stevig door te stappen om de monsters uit de zijgangen te ontwijken. Eenmaal de steen gevonden die er voor zorgt dat de vallen worden uitgeschakeld, wordt het tijd om de trap af te dalen. Als het goed is kom je op een gegeven moment in een gang terecht waar je continu op en neer geteleporteerd wordt. Hier staat een boodschap op de muur: *The key is in the learned ones hands*.
Daarnaast liggen twee edelstenen in nissen in de muur. Pak deze en neem een van tweeën in de hand van een van de figuren. Eén steen zorgt voor de heenweg, de andere voor de terugweg. Vergeet hier vooral niet om het touw met de haak op te pakken.
Aan het eind van deze gang zit weer een losse steen in de muur. Als je die indrukt ontstaat er een T-splitsing. Het rechterstuk van deze splitsing is niet echt interessant, dus je kunt eigenlijk het beste gewoon meteen maar naar links gaan.
In dit stuk van de kerker moet je in ieder geval zorgen dat je een 'brass key', een 'silver key' en een 'green gem' vindt. Als je deze dingen gevonden hebt wordt het tijd voor de grote zaal vol vallen. Trek, voordat je hier doorheen gaat lopen aan het touw. Let goed op waar de stenen monsters vandaan komen, daar moet je namelijk heen. De enige manier om dit stuk te overleven is feitelijk om hier heel veel je spel op te slaan. Er mag dan wel een weg zijn, maar een makkelijke is het echt niet.
Aan het eind hiervan moet je nog twee stenen indrukken die twee hekken voor je openen. Hier vind je nog een 'green gem' en een 'copper key'.
Nu wordt het tijd op zoek te gaan naar de plaat met de inscriptie: *ONE EMERALD FOR EACH WILL YIELD THE KEY*. Plaats hier de groene edelstenen en pak de 'crystal key'. Deze maakt de groene sloten open.
Met al je sleutels kun je nu het hekwerk met het groene slot openen. Met het touw en de haak kom je zo onder water terecht. Alle andere hekwerken op de grond zijn nutteloos, ze bezorgen alleen je maar een hoop ellende en maar weinig nuttige zaken.

Onder water is je grootste zorg: in leven te blijven. Er zijn een paar lastige stukken waar de 'Breathe underwater' spreuk er mee ophoudt. Hier moet je hard doorheen lopen en dan gauw een nieuwe spreuk doen. Ja, ook hier is het heel verstandig je spel veel op te slaan.
Onderwater moet je nog een 'copper key' vinden. De pijpen leveren niet veel moeilijkheden op. Vooral niet als je bedenkt dat een 'Wall of Force' spreuk de waterstroom tegenhoudt. Ook experimenteren met de hendels levert zonder enig probleem resultaat op.
Op een gegeven moment kom je nu bij een plaat die je iets vertelt over een Wall of Force en een 'red gem'. Gebruik de 'Wall of Force' spreuk om de waterstroom te stoppen en gebruik de rode edelsteen in de nis om de muur te openen. Goed, weer terug in de gewone lucht.
Bij elke stap die je in deze val neemt moet je alle muren afzoeken om een knop te vinden. Deze eenmaal uitgeschakeld wordt het leven weer een stuk eenvoudiger.
Nu kom je bij een pilaar met een heleboel verschillende sloten erin. Gebruik je sleutels om deze te openen en maak alle Stenen monsters dood.
Nu ben je bijna aan het eind van de MAGE GUILD. Je vindt in deze ruimte een weegschaal en een heel zootje 'ring's of protection'. Deze moeten in de kleine nisjes gestopt worden en wel in deze volgorde:

Links	Rechts
+3	-3
+1	-1
-2	+2
-2	+2

waarbij de cijfers de plussen van de ringen zijn, te vinden met de 'Identify' spreuk.
Voila, daar is je eerste Lich. Dood hem en je wordt geteleporteerd naar de TEMPLE OF LATHANDER.

Probeer deze zomer af en toe uit de kerker te kruipen om ook nog een klein beetje buitenlucht mee te pikken .

KERKERZE

Mithrandir

WEET JIJ WAAR JE MEER DAN 1000 SOFTWARE TITELS KUNT VINDEN??

Daarvoor ga je toch gewoon naar een EDOS verkooppunt waar, dankzij de unieke EDOS computer altijd **meer dan 1000 titels** op voorraad zijn. Ook voor jouw computer, of dat nu een PC, Amiga, ST, C64, MSX, Spectrum of Amstrad CPC is.



Haal NU!! het geheel gratis EDOS magazine waarin alle EDOS produkten beschreven staan en maak je keuze uit een **unieke collectie laag geprijsde spellen** (vanaf *f.* 14,95)

De EDOS catalogus en produkten vind je bij een van de volgende EDOS verkooppunten bij jou in de buurt:

VROOM & DREESMANN: AMSTELVEEN, AMSTERDAM CENTRUM, ARNHEM, BREDA, DEN HAAG CENTRUM, DORDRECHT, EINDHOVEN, ENSCHEDE, GRONINGEN, HAARLEM, HILVERSUM, LEIDEN, MAASTRICHT, NIJMEGEN, ROERMOND, ROTTERDAN ZUID, ROTTERDAM CENTRUM, TILBURG, UTRECHT • DIXONS: AMSTELVEEN, GRONINGEN, HENGELO, UTRECHT, RIJSWIJK, ROTTERDAM CENTRUM, DORDRECHT, ROOSENDAAL, ZWOLLE • MEGA WORLD: AMSTERDAM, ROTTERDAM CENTRUM



HomeSoft *Thuis op uw Computer*

EDOS is een divisie van HomeSoft, Küppersweg 61-65, 2031 EB Haarlem • Tel. 023-311241 • Fax: 318488

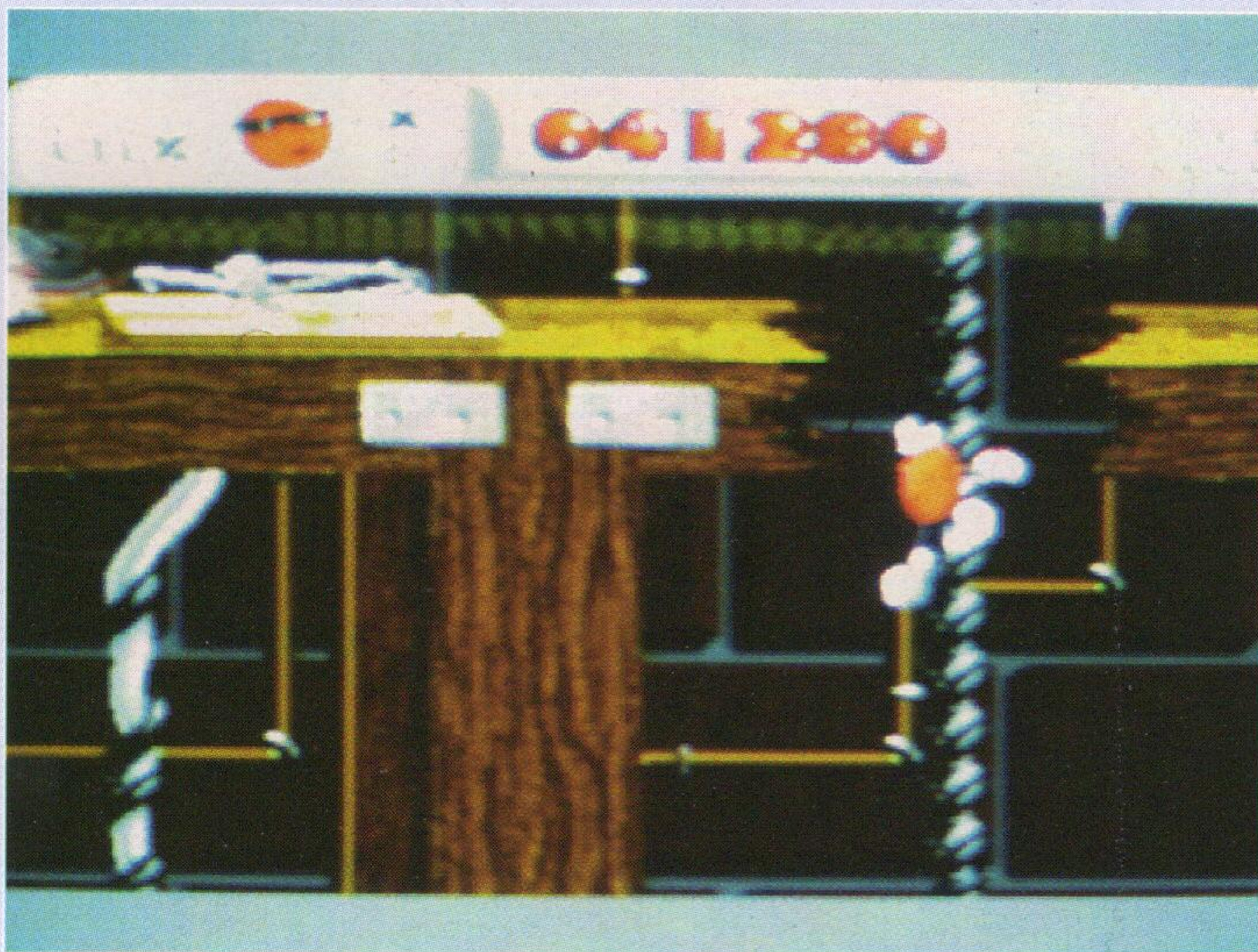
COOL SPOT

NADAT VIRGIN AL EERDER EEN VERBINTENIS WAS AANGEGAAN MET MCDONALDS - HETGEEN DE SPELLEN *MCDONALDLAND* EN *MICK & MACK AS THE GLOBAL GLADIATORS* OPLEVERDE - SLOOT MEN ENIGE TIJD GELEDEN OOK EEN OVEREENKOMST MET 7-UP (COCA-COLA EN PEPSI COLA WAREN HELAAS AL INGELIJFD DOOR RESPECTIEVELIJK SEGA EN NINTENDO). DIT NIEUWE SAMENWERKINGSVERBAND HEEFT HET SPEL *COOL SPOT* OPGELEVERD. LIEFHEBBERS VAN DEZE FRISDRANK ZULLEN IN DE HOOFDROLSPELER ONGETWIJFELD DIE RODE STIP VAN DE 7-UP FLES HERKENNEN.

VERHAAL

De vriendjes van *Cool Spot* (die voor het gemak allemaal *Spot* heten) zijn gevangen genomen en opgesloten in kooien.
Het wapen van *Cool Spot* - koolzuurbelletjes die hij met gulle hand rondstrooit - is niet krachtig genoeg om de hangsloten waarmee de kooien zijn afgesloten kapot te krijgen. Daarvoor moet Spot eerst voldoende oppeppers in de vorm van rode stippen verzamelen. *(Zo ziet men maar weer dat computerspelletjes best leerzaam kunnen zijn. Ik wist bijvoorbeeld niet beter dan dat een vastgeroest slot in Coca Cola moest worden gelegd en niet in 7-UP. Maar een mens is nooit te oud om te leren, zo blijkt weer. red.)*

SMD



Het spel telt elf verschillende levels, te beginnen aan het strand waar *Cool Spot* het voornamelijk aan de stok krijgt met krabben. Het tweede level speelt zich af op een aanlegsteiger. Ook hier krabben, maar tevens bijen en vissekoppen. Het derde level speelt zich tussen twee spouwmuren af. Spinnen, muizen en muizevallen maken het u hier moeilijk. Overleeft u ook dit level, dan komt u terecht in de vitrines van een speelgoedwinkel waar robots op hol zijn geslagen en speelgoedauto's spontaan beginnen te rijden. Vervolgens plonst u in een zwembadje en dan blijkt opeens hoe jammer het is dat Cool Spot niet kan zwemmen. Andere levels spelen zich onder andere af aan boord van een speelgoedtreintje, in het Wilde Westen waar de cowboys zijn bewapend met waterpistolen, een meeuwenkolonie waarvan de populatie blijkbaar verslaafd is aan laxeermiddelen, om - na nog wat levels te hebben doorlopen - tenslotte te eindigen met een laatste strandwandeling.

Het bonuslevel, dat u bereikt door voldoende rode stippen te verzamelen (het aantal is afhankelijk van de gekozen moeilijkheidsgraad), speelt zich af in een 7-UP flesje waarin Spot met behulp van koolzuurbellen rondspringt om zoveel stippen te verzamelen als mogelijk is voordat de tijd verstreken is.

Tijd speelt overigens niet alleen een rol in dat bonusveld. Elk level moet binnen een bepaalde tijd worden voltooid. Op te laat komen staat de doodstraf. Gelukkig zijn er gedurende het spel bonussen te vinden in de vorm van extra seconden.

Het spel doet denken aan *Mick & Mack as the Global Gladiators*, maar dat zal geen toeval zijn aangezien *Cool Spot* door dezelfde programmeurs geschreven is. Net als in *Mick & Mack* kan men op de meest onverwachte plaatsen verder omhoog dan men in eerste instantie denkt. Ook is te zien dat men goed naar *Sonic the Hedgehog* heeft gekeken. Zo bevat het spel een level waarin Spot door buizen omhoog wordt gezogen. Een ander 'geleend' element is het feit dat het bonusveld pas kan worden gespeeld wanneer voldoende rode stippen zijn verzameld.

U voelt het dus misschien al aankomen, *Cool Spot* scoort een dikke onvoldoende op het gebied van originaliteit. Het is echter absoluut geen saai of slecht spel geworden. Integendeel, net als in *Mick & Mack* valt er weer heel wat te ontdekken. Het beweegt bovendien allemaal perfect en de muziek spettert uit de boxen.

Mij heeft het in ieder geval al menig uurtje aan de buis gekluisterd. Maar ja, ik hou dan ook wel van een lekker platformspel.

Mart Wills

PRODUKTINFO

Fabrikant: Virgin Games
Sega Mega Drive: ƒ n.n.b. / BEF n.n.b.

Versies voor het Master Systeem en de Game Gear zijn aangekondigd.



Deze pagina kwam tot stand dankzij de welwillende medewerking van Virgin Amsterdam.

FLASHBACK

HET IS HET JAAR 2142 ALS ONDERZOEKER CONRAD HART, SAMEN MET ZIJN VRIENDIN SONYA, EEN BELANGRIJKE ONTDEKKING DOET DOOR VAST TE STELLEN DAT DE MOLECULAIRE DICHTHEID VAN SOMMIGE - ZO OP HET OOG HEEL NORMALE MENSEN - ONEVENREDIG HOOG IS. DE ENIGE VERKLARING VOOR DIT FENOMEEN IS DAT DIE PERSONEN BUITENAARDSE INDRINGERS ZIJN DIE DE GEDAANTE VAN MENSEN HEBBEN AANGENOMEN.

Conrad vertrekt om zijn werkgever, het Galactisch Onderzoeksbureau, op de hoogte te stellen van de uitkomst van zijn experimenten. Hij arriveert echter nooit op zijn bestemming omdat hij wordt ontvoerd door twee duistere figuren die hem in hun shuttle meevoeren. Intussen is zijn vriendin Sonya ook al ontvoerd.

Verlamd door een voltreffer uit een lasergeweer, en niet meer helemaal bij kennis, kan Conrad nog net vage flarden opvangen van het gesprek dat zijn ontvoerders voeren. Hij hoort nog net dat het de bedoeling is om zijn geheugen te wissen, dan verliest hij het bewustzijn.

SMD



Conrad komt weer bij kennis op de planeet Titan en het blijkt dat zijn geheugen inderdaad is gewist. In paniek rent hij weg, op de hielen gezeten door zijn bewakers. Hij steelt een hoverbike en weet op het nippertje aan ze te ontkomen. Weliswaar wordt zijn hoverbike geraakt en stort deze neer in de jungle, maar Conrad overleeft de klap op miraculeuze wijze.

Vanaf dat moment begint een lange, zware tocht waarin u Conrad moet helpen bij het stukje bij beetje terugvinden van zijn geheugen. De tocht voert door schier eindeloze doolhoven door de jungle. Onderweg vindt u verschillende voorwerpen, waarvan de holocube wel erg handig is vanwege de informatie die deze bevat. Maar, het bezit van een schild dat Conrad beschermt, of geld is natuurlijk ook nooit weg.

THE FLINTSTONES

HET IS HOMMELES IN BEDROCK, DE WOONPLAATS VAN DE BEROEMDE STRIPHELDEN VAN HANNAH EN BARBERA. PLOTSELING VERDWIJNEN ALLERHANDE DAGELIJKSE GEBRUIKSVOORWERPEN ALS SNEEUW VOOR DE ZON EN HET IS AAN U OM FRED FLINTSTONE TE HELPEN ZE WEER TERUG TE VINDEN EN ZE BIJ HUN RECHTMATIGE EIGENAAR TE BEZORGEN.

OP HERHALING?

In Hoog Spel 12 recenseerden we het spel *Flintstones* al eens voor de Nintendo NES. Inmiddels is een spel met dezelfde titel uitgebracht voor de Sega Mega Drive. De Nintendo versie van dit spel verhaalde over ene Dr. Butler die onder andere Fred's tamme dinosaurus Dino had ontvoerd en met een tijdmachine had overgebracht naar de dertigste eeuw. Daar aangekomen had Dr. Butler de tijdmachine vernietigd en de onderdelen overal verspreid verstopt. Het was de taak van Fred om die onderdelen weer te vinden om zodoende de tijdmachine te repareren om ook naar de toekomst te kunnen afreizen en daar de ontvoerde dieren te bevrijden.

De Mega Drive uitvoering van het spel kent een afwijkende verhaallijn. Ditmaal verdwijnen allerlei gebruiksvoorwerpen op onverklaarbare wijze. Zo moet Fred bijvoorbeeld Wilma's halsketting zien terug te vinden en in het volgende level de favoriete vishaak van zijn buurman Barney.

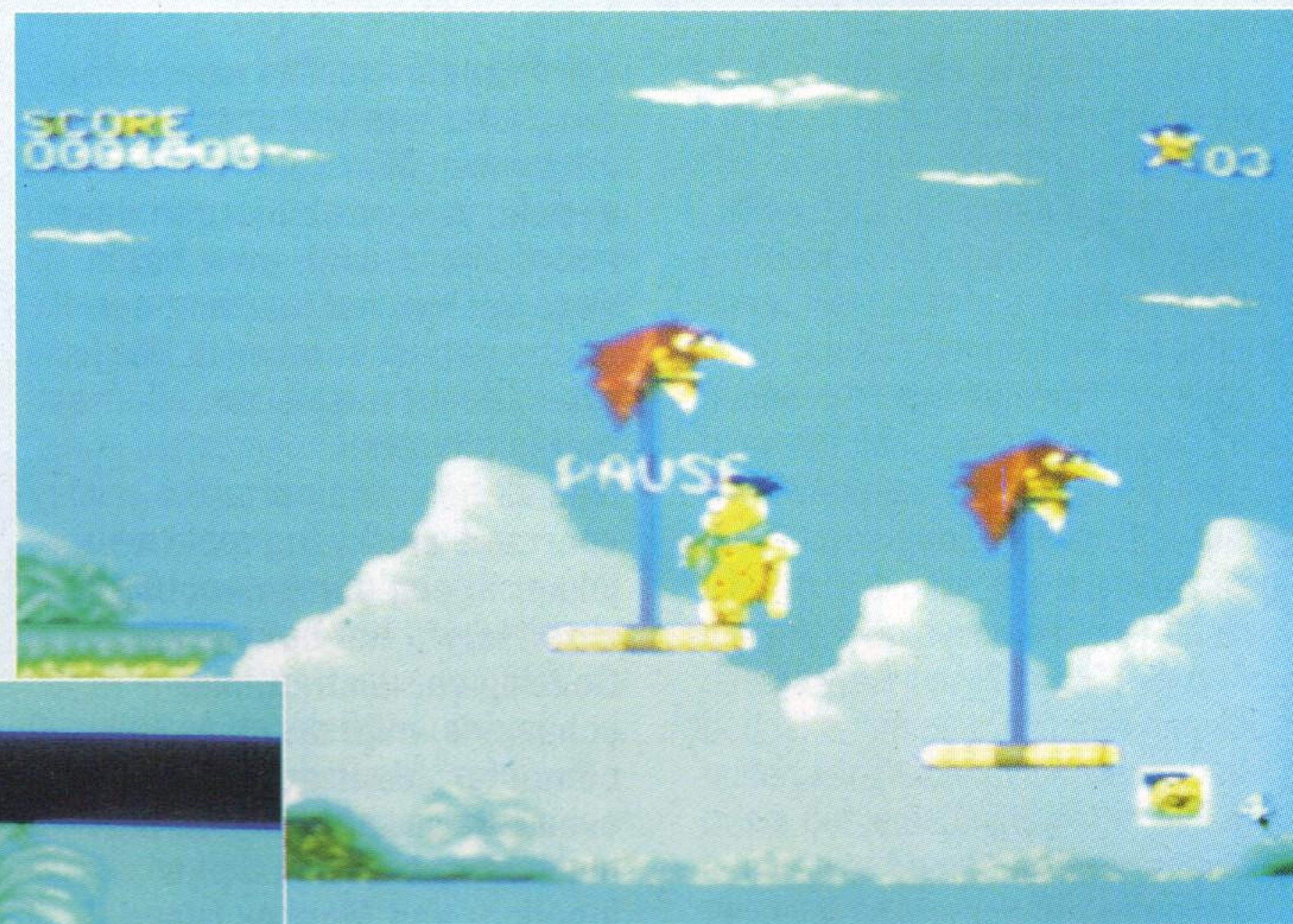
PLATFORMEN

Afgezien van het andere achtergrondverhaal is het spel in wezen niet of nauwelijks veranderd. Gewapend met niet meer dan een knots gaat Fred op pad door uitgebreide doolhoven waarin talloze gevaren op de loer liggen om hem het leven zo moeilijk mogelijk te maken. De verschillende doolhoven bevinden zich zowel boven- als ondergronds en soms zelfs onder water.



Her en der vindt Fred nuttige zaken als extra energie, extra levens en dergelijke. Uiteraard liggen deze meestal op moeilijk bereikbare plaatsen waardoor het oprapen van deze extra's gevaarlijk blijft.

Op zijn ontdekkingstocht zal Fred ook nu weer op de rug van een Pterodactylus een eindje kunnen vliegen en met zijn trouwe Flintmobiel een tochtje door de woestijn moeten maken.



De graphics en animatie in dit spel zijn aardig en doen inderdaad denken aan de tekenfilmpjes. Het geluid is echter van een stuk mindere kwaliteit, het klinkt buitengewoon blikkerig. Ook over besturing van Fred ben ik niet zo erg te spreken aangezien die hier en daar wat te wensen over laat; vooral onder water zwemmend zijn een paar levens zo verspeeld. Maar ook aan land is het af en toe wat lastig om Fred dat te laten doen wat u wilt. Het zichzelf laten optrekken aan een dakrand bijvoorbeeld wil vaak niet echt goed lukken.

Gelukkig kent het spel wel continues welke de speler met nieuwe levens aan het begin van het level waarin het laatste leven werd verspeeld plaatst.

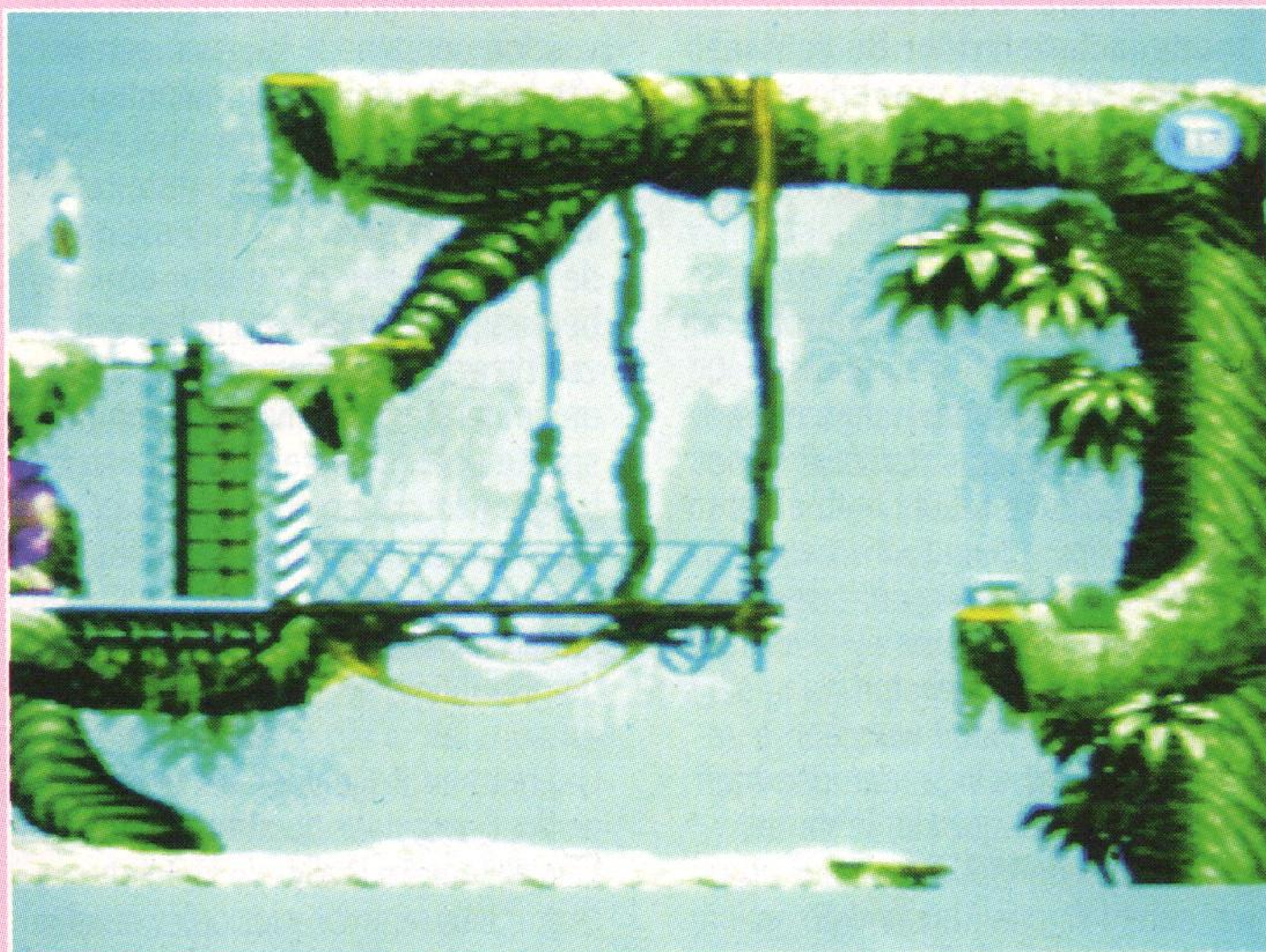
Alles in aanmerking nemende moet ik helaas concluderen dat er betere spellen in dit genre te koop zijn.

Henk Menning

PRODUKTINFO

Fabrikant: Taito
Sega Mega Drive: ƒ n.n.b./ BEF n.m.





Het lopen, rennen, springen, klimmen en oplossen van puzzels vormen de hoofdmoot van dit spel. Maar ook zal Conrad regelmatig zijn pistool moeten trekken om zich de tegenstanders van het lijf te houden. *Flashback* kan op drie verschillende moeilijkheidsgraden worden gespeeld en na het voltooien van een level krijgt u een wachtwoord zodat u later verder kunt gaan waar u was gebleven.
Het is ook mogelijk om het spel te saven op bepaalde plaatsen. De cartridge beschikt echter niet over een batterij, zodat de gesavede situatie verdwenen is als de computer wordt uitgezet.

Flashback is min of meer het vervolg op het spel *Another World*. Gelukkig is het spelelement sterk verbeterd ten opzichte van dat eerdere spel. De animaties van Conrad Hart zijn daarbij verbluffend goed en de muziek is uitermate fraai en sfeervol.

De actie blijft in dit spel niet beperkt tot een beetje heen en weer lopen en op het juiste moment op de vuurknop drukken. In *Flashback* krijgt u te maken met gecompliceerde doolhoven en heel wat verschillende voorwerpen die u behulpzaam moeten zijn bij het oplossen van de puzzels. Regelmatig moet u ook bewijzen over goede reflexen te beschikken als het op een vuurgevecht met een van de vele bewakers aankomt.

Het is zeker geen eenvoudig spel; het leren besturen zal enige tijd vergen en het uitspelen op het moeilijkste niveau zal voor lang niet iedereen zijn weggelegd.

Voor de echte doorbijters.

Mart Wills

PRODUKTINFO

Fabrikant: Delphine Software/US Gold
Sega Mega Drive: ƒ n.n.b. / BEF

Ook leverbaar voor Amiga en MS-Dos, zie voor een uitgebreide recensie Hoog Spel 18.



De Queeste

Zit u muurvast in een adventure? Schrijf uw vragen op en stuur deze naar Ghlen Livid, postbus 74034, 1070 BA Amsterdam en uw probleem zal in De Queeste besproken worden. Om het niet al te eenvoudig te maken zullen de antwoorden in cryptische vorm gegoten worden. Bedenk dat Ghlen Livid niet zonder uw steun kan, dus mocht u oplossingen of kaarten hebben, stuur deze dan in.

Zo, daar zijn we dan weer. Met deze keer een wat aparte zomer-aflevering. *Mijn* koffers staan gepakt; ik vertrek morgen naar noordelijk IJsland, waar het in deze tijd van het jaar nog een beetje gepast somber is. Als je eraan denkt wat de zon allemaal met je uitvreet!
Nee, ik heb mijn portable voorraad whisky ingepakt en ga lekker in een donker vochtig huis zitten terwijl het buiten regent. Gezellig samen met mijn schaapjes, mijn drank en mijn computer. Maar goed, eerst nog even een paar bladzijden met hints en tips en een lange loopdoor van *Monkey Island II.*

DAY OF THE TENTACLE - MANIAC MANSION 2

Deze heb ik meteen maar geconfisceerd op de redactie. Eindelijk een tweede deel van een van de eerste LucasArts adventures. Ik weet niet hoe dat bij jullie zit, maar ik vond dat deel één dus heel erg leuk. Wie schetst dan ook mijn verbazing dat in het tweede deel het eerste deel bijgeleverd is. Op de kamer van Red Edison die je natuurlijk nog uit het eerste spel kent, vind je een computer die het hele eerste deel van *Maniac Mansion* omvat. Tot en met de lelijke 16 kleuren toe.
Eén minpuntje is dat de CD-ROMMERS er een hintboek bijkrijgen. Daarom hier wat eerste tips voor de harddiskers.

Als je eenmaal Hoagie bent is het duidelijk dat je de voorvader van Fred Edison een batterij moet laten maken. Maar hoe kom je nou aan de ingrediënten? Het goud zal je helaas moeten stelen van een aantal van de grootste mannen uit de historie van Amerika. En zelfs grote mannen gaan op de loop als hun huis in brand staat. Dus een beetje vent legt een vuurtje aan. Om een vuurtje te stoken heb je in ieder geval hout nodig. Helaas is het enige houtblok in zicht voorbestemd om geschiedenis te maken.
Maar als het er nou zou uitzien alsof Washington het koud had....
Klapperende tanden zijn dan een uitstekende indicatie. Gelukkig weet iedereen dat klapperende tanden het makkelijkst te vangen zijn met behulp van een kuil in de grond. Daarna even door de WC spoelen en klaar is kees.

Oh ja wat was ook weer de beste manier om iemand zijn tanden uit zijn mond te verwijderen? Een klapsigaar. Dus Bernard moet die gewoon even regelen. Nu is het alleen nog maar een kwestie van één en één optellen. Met het vuur heeft Hancock zijn deken niet meer nodig en er is een schoorsteen die de rook nu naar buiten laat ontsnappen. Nou, nou, nou?

SPACE QUEST IV

Een vraag die me al heel wat keren is gesteld heeft betrekking op een van de mooiste Sierra avonturen tot nu toe. In *Space Quest IV* mag Roger Wilco zijn lusten botvieren op de Time Rippers. De brief is van Jasper, het antwoord van .... Ghlen.

'Beste Ghlen,

Ik zit muurvast in *Space Quest IV*. Ik zal precies zeggen waar. Ik heb uit het riool een potje met slijm meegenomen en ben met de shuttle van de Sequel Police naar het grote rode gebouw op de voorgrond gevlogen. (In Xenon in SQ XII.) Ik ben nu in het midden van drie velden. Als ik naar links ga kom ik bij de Timepod. Als ik hier in ga en langs de kopieerbeveiliging geraak, weet ik de vliegcodes niet. Wanneer ik van het veld van de patrol shuttle naar rechts ga kom ik bij de tunnel. Wanneer ik het potje slijm op het slot van de tunnel wil gooien, word ik elke keer doodgeschoten door de soldaat rechtsonder. Wat moet ik in hemelsnaam doen?

Jasper van der Bliek'

Beste Jasper, je moet je gewoon wat meer inleven in het karakter van Roger. Als hij eenmaal langs een kopieerbeveiliging is dan blijft hij het gewoon proberen. Lukt het de eerste keer niet, misschien lukt het dan de tweede keer wel. Vergeet trouwens niet om de coördinaten even te noteren die in het venster staan als je instapt, je weet nooit wanneer je ze nog nodig hebt. Oh ja, dat idee met dat slijm en dat slot kun je gerust even onthouden. Dat zou later nog wel eens van pas kunnen komen.

DE LOOPDOOR

MONKEY ISLAND II

DEEL 1: THE LARGO EMBARGO

Aan het begin heb je erg veel geld bij je. Helaas is dat geld geen lange levensduur beschoren. Largo is maar een klein baasje, maar klaarblijkelijk wel een heel sterk klein baasje. Goed, je hebt nu een idee over je eerste doel op weg naar de Big Whoop: het verslaan van vriend Largo.

Na beroofd te zijn loop je naar rechts. Hier staat een bord waarin op slimme manier een schep is verborgen. Probeer het bord te pakken en de schep is van jou. Loop verder door naar rechts totdat het scherm verandert in een kaart van het eiland vanuit de lucht gezien. Kijk waar het moeras is en ga daar naar toe. Stap in de doodskist aan de rand van het moeras en roei naar het doodshoofd. Eenmaal in de hut aangekomen **Kijk** je goed naar de tafel en pak je het stukje touw op. (Wie weet wil je straks nog iets of iemand ophangen nietwaar?) Kijk hier ook naar alle potjes die op de plank staan. (Het gaat erom dat je de 'ashes of life' ziet.) Loop verder door naar rechts en praat met de voodoo-priesteres. Je moet haar in ieder geval aanspreken over de 'ashes of life', Largo en over voodoo poppen. Je krijgt nu een lijst van haar waarin alle ingrediënten vermeld staan die je nodig hebt voor een effectieve pop. Het eerste ingrediënt is gauw gevonden. Loop op de kaart van het eiland naar de begraafplaats, hier vind je het graf van Largo's opa. Gebruik de schep om je eerste grafschending van het spel te doen en steel een bot van opa Largo. (Nou ja stelen, hij heeft er waarschijnlijk voorlopig toch niks meer aan.) Loop vervolgens naar het strand en neem de stok die daar op de grond ligt.

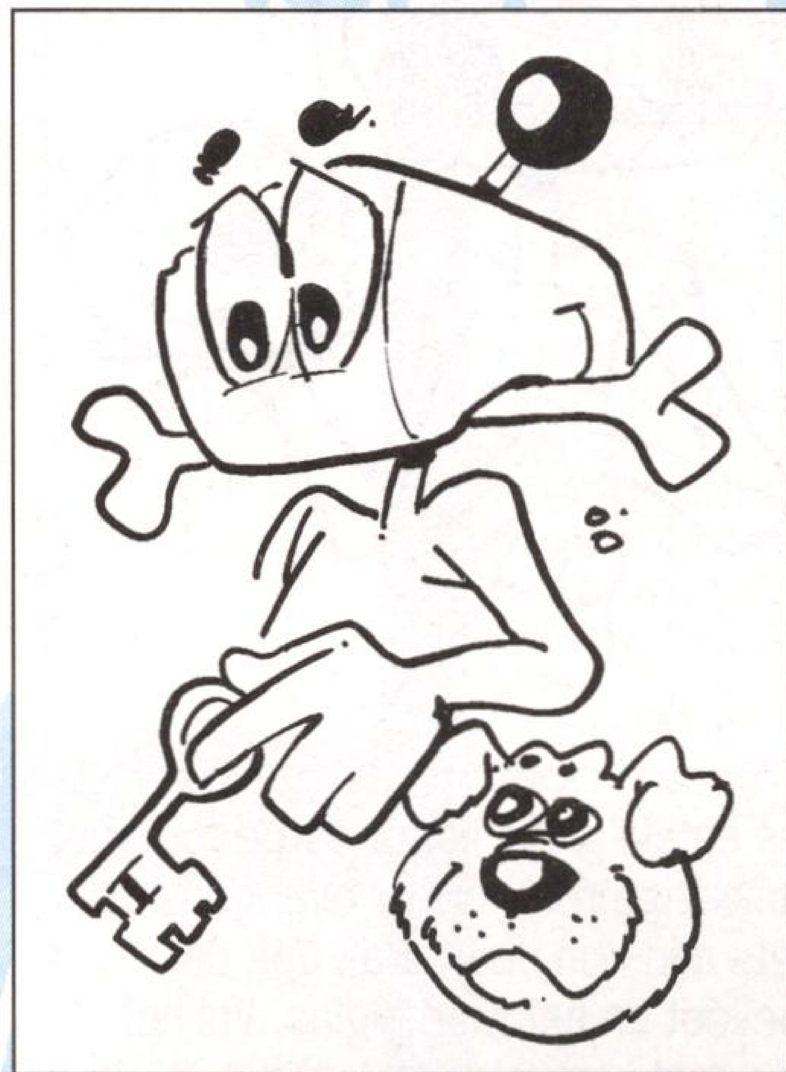
Ok, het wordt tijd voor het echte werk. Terug naar de stad. Bezoek hier als eerste Wally, de kaartenmaker. Als hij even niet oplet steel je zijn monocle. Ook kun je een leeg stuk papier van hem stelen. Nu is het even zoeken naar een openstaand raam. Klim dit raam binnen en Guybrush zal op slinkse wijze binnentreden in de keuken van het

plaatselijke restaurant. Hier ligt een mes op tafel. Een mes waar jij duidelijk een beter doel voor hebt dan de kok. Eenmaal buiten gekomen begeef je je naar het hotel. Het meest linkse schip voor de kijker. In de lobby zie je dat het favoriete huisdier van de waard een alligator (of krokodil, welke was ook weer die met twee bulten) is. Met een behendige haal van je mes geef je het arme dier zijn vrijheid terug. Vergeet niet om het pak met kaaskoekjes te pakken. Nu even een directe confrontatie met Largo. Ga zijn kamer binnen en steel zijn toupetje. Rennen of eruit gegooid worden is hier het devies. Buiten aangekomen zie je een loslopende rat. Zoals iedereen weet is dat een zeer onhygiënische zaak en je besluit dan ook daar wat tegen te doen. Maak de doos open en zet de stok hieronder. Knoop het touw aan de stok en, voilà, je hebt een ratteval. Helaas zijn ratten slimmer dan dat, dus moet je de kaaskoekjes nog als aas in de val leggen. Wacht tot de rat in de val loopt en trek aan het touw. Nu kun je de doos weer open doen en de rat pakken. (Pak voor de zekerheid ook even de emmer, wie weet heb je hem nog nodig.) Een levende rat is echter ook geen oplossing. Dapper als je bent besluit je om de rat te verdrinken. En wat is nu een betere dood voor een rat dan in de vichysoisse? (Een dood door ouderdom zou ik zeggen...) Maar goed je bent niet van je plan af te brengen dus je gaat terug naar het restaurant en stopt de rat hier in de vichysoisse.

Tijd om wat te gaan verpozen. Ga de bar binnen en praat met de waard. Als het onzalige tafereel met Largo zich afgespeeld heeft pak je zijn spuug op met het papier. Bestel nu de soep en je bent er getuige van dat de kok wordt ontslagen. (De FNV zal hier niet direct blij mee zijn, dit soort banenstelerij is nauwelijks ethisch te noemen.) Maar goed, aanvaard de baan toch maar en ga door het raam weer naar buiten. Terug in het moeras is een emmer gauw gevuld met modder. Tijd voor wat practical jokes. In de kamer van Largo kun je de deur op een kier zetten. Drie keer raden wat het leuk doet op zo'n deur, yep een emmer met modder. Ga achter het kamerscherm staan en wacht rustig even af. Volg Largo naar de Laundry en luister het gesprek af. Als je weer terug bent in de kamer van Largo dan vind je het kaartje van de stomerij aan de binnenkant van de deur. Gebruik dit om de kleding van Largo op te halen bij de stomerij en vervoeg je weer bij de priesteres. (Je weet wel die dikke die in het moeras zit.) Geef haar alle ingrediënten en neem de pop en toebehoren van haar aan. Laatste practical joke uit dit eerste deel. In de kamer van Largo gebruik je even de naalden op de pop. Let op je moet heel goed mikken om echt alle pijnlijkste plekjes te raken. Helaas let je niet zo goed op zodat Largo je uiteindelijk toch nog bij de neus neemt. Maar ja een goed begin en zo. Als laatste actie van deze scène ga je naar het schiereiland en geef je de monocle aan kapitein Dread.

DEEL II: THE FOUR PIECES

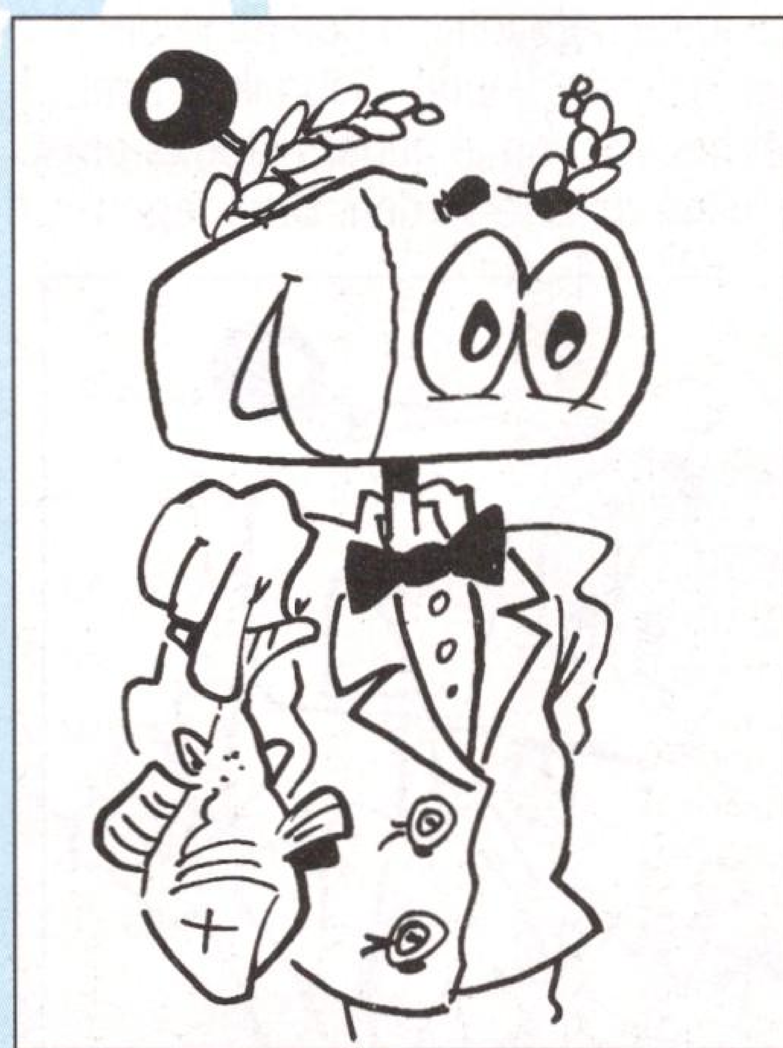
Ga naar Phatt eiland. Vergeet niet om de zak met papegaaienvoer te 'lenen' van kapitein Dread. Als je op Phatt eiland aankomt word je helaas in de gevangenis gegooid. Iemand met jouw criminele verleden heeft daar nou niet echt moeite mee. Je kijkt onder je matras en vindt daar een stok. Met deze stok ontheilig je de botten van je buurman. De hond laat zich wel porren voor een spelletje met



de stok en neemt als dank voor gedane moeite het bot aan. Niet te veel nadenken maar gauw de sleutels pakken. Hoppa open is de deur en aangezien je gearresteerd bent voor misdaden die je niet begaan hebt bega je nu maar de eerste van een reeks misdaden, door beide enveloppen mee te nemen uit de gevangenis. Na dit angstige avontuur wordt het tijd voor wat geestelijke rust. Op naar de bibliotheek. De bibliothecaresse wil graag voor de gek gehouden worden. Dus help haar een beetje door een kleine onduidelijkheid over je leeftijd te introduceren in de administratie van de bibliotheek. Ga nu naar de kast met de index van de bibliotheek. Zoek hier onder de R van Recipes naar een boek over voodoo recepten. Bij de D van Disasters naar een boek over gezonken schepen en bij een willekeurige letter naar een willekeurig boek. Terug naar de aardige dame en vraag haar om de drie boeken. Lees ze meteen maar even voor de broodnodige informatie. Aangezien je vanaf nu echt op het slechte pad bent steel je ook nog even de lens uit de vuurtoren die voorin de bibliotheek staat.

Tijd voor een staaltje van de jou zo typerende bescheidenheid. De visser op de pier wil wel een wedje met je maken over de afmeting van de grootste vis die je kunt vangen. Natuurlijk ga je hier op in. Het stadje uit brengt je weer op een kaart van het eiland. Ga naar het huis van de gouverneur en houd de bewaker voor de gek met een verhaal over de keuken die in brand staat. Sluip naar boven en steel het boek van de buik van de gouverneur. Dit doe je door het willekeurige boek dat je uit de bibliotheek hebt meegenomen te verwisselen met het boek dat hij op zijn buik heeft liggen. Terug in het stadje ben je getuige van een mannetje dat aan de lopende band wint bij een rad van fortuin. Als hij eenmaal wegloopt volg je hem naar een steegje waar hij allerlei geheime tips krijgt. Als hij eenmaal weg is ga jij daar ook naar toe en probeer je je boerenslimheid uit op de man achter de deur. Hij steekt een aantal vingers op, noemt een getal, steekt weer een aantal vingers op en vraagt dan om een getal. Rara wat is hier de bedoeling van. (Als je een beetje oplet heb je het zo door. Het gevraagde getal is de vierkantswortel uit de eerste afgeleide van de Fourier getransformeerde. Oh ja, je kunt ook gewoon kijken naar het aantal vingers dat hij in eerste instantie opsteekt. Dat is namelijk steeds het antwoord.) Hmm, het is niet helemaal eerlijk maar win toch maar gewoon alle drie de prijzen bij het rad van fortuin.

Weg van Phatt Island en op naar Booty Island. Koop hier in de antiekwinkel de scheepshoorn, de wieldop, het bordje met de waarschuwing over de papegaai, de rock'n'roll collectie, de lauwerkrans, de piratenhoed, de veren pen en de oude zaag. Hang nu de verpakking van het papegaaievoer op de haak die is vrijgekomen doordat je het bordje over de papegaai hebt gekocht. Nu kun je ook het spiegeltje kopen. Een gezellig gesprek met de eigenaar leert je dat je het eerste stuk van de kaart van hem krijgen kunt in ruil voor



het boegbeeld van de Mad Monk. Als het goed is een bekende naam voor je uit de literatuur. Buiten gekomen loop je even naar de kostuumverhuur winkel waar je, in ruil voor je kaartje, een mooi kostuum krijgt aangemeten. Loop het dorpje uit en ga richting het huis van gouverneur Marley. Oh, oh daar is hij dan: LeChuck. Pfoe, gelukkig is dit slechts een slechte imitatie. Kleed je om en loop naar het huis van de gouverneur. Loop naar de achterkant van het huis en volg je natuur: rommel lekker in het afval. Ontloop de kok door een rondje om het huis te trimmen en pak in de keuken een visje mee. Zo, is dat karweitje ook weer geklaard. In het huis krijg je je stuk van de kaart wel op een presenteerblaadje. Pak het gauw mee en move. Helaas, de hond die toevallig ook Guybrush heet, een veel voorkomende naam in het Caraïbisch gebied, betrapt je en de tuinman is je te slim af. (Natuurlijk.) Tijd om je meest slijmerige kant te tonen. Wees zoals je bent, zeg steeds alleen maar lieve dingetjes tegen Elayne. Tenslotte hou je nog steeds van haar, haar dromerige donkere lokken, haar melkwitte huid, haar golvende rondingen, haar, eh, oh sorry. Het is soms wat eenzaam hier in de schotse hooglanden en schapen hebben nou niet helemaal dezelfde pasvorm. Maar waar was ik, oh ja de lieve woordjes. Helaas ze b(l)aten niet, Elayne gooit de kaart het raam uit. Probeer deze te pakken en als dat niet lukt loop even de kamer uit en daarna weer naar binnen. Pak de peddel en ga naar buiten. Eenmaal buiten aangekomen lijkt het je het beste om je naamgenoot even tot bedaren te brengen. Met je enorme gevoel voor dierenliefde en gelijke behandeling en zo, stop je het beest in je binnenzak. Terug op Phatt Island geeft de visser je zijn hengel nadat je hem de vis hebt gegeven. Deze heb je natuurlijk nodig om het stuk kaart te pakken dat op Booty Island over de klif is gewaaid. Dus weer op de boot en weer terug naar Booty Island. Helaas moet ook in deze aflevering van *Monkey Island* een meeuw meespelen, dus weg kaart. (De meeuw is waarschijnlijk familie van de regisseur.) Ga nu naar de boom midden op Booty Island en stop de peddel in een van de gaten onderin de boom. Probeer de boom in te klimmen en rust maar eens eventjes uit van al je vermoeienissen. (Magnifieke scène dit.)

Tijd voor een hernieuwde kennismaking met je vriendjes op Scab Island. De timmerman hier wil je vast helpen om je peddel weer aan de praat te krijgen. Wroeging blijft je plagen over de wrede diefstal van de monocle van Wally. Na lang beraad besluit je hem de lens uit de vuurtoren te geven. Trots besluit je jezelf te belonen en je vertrekt naar de bar waar je nu wel de waard voor de gek kunt houden met je bibliotheekkaart. Bestel alle drankjes die hij heeft en geniet van het rietje. De hond in je binnenzak voelt zich inmiddels aardig eenzaam en schreeuwt om gezelschap. Jojo het pianospelende aapje lijkt je wel wat. Je zet de banaan uit de envelop op de metronoom en je stopt Jojo ook in je binnenzak. Nu wordt het tijd voor een van je echt gemene streken. Loop naar de drie piraten en zaag het houten been van een van hen af. (Tuurlijk joh, leuk invalidetje pesten, dat komt van al dat alcoholgebruik op veel te jeugdige leeftijd!) Bij de timmerman aangekomen kun je hem ook bestellen van een hamer en wat spijkers. De grond wordt je hier nu

echt te heet onder de voeten dus je vertrekt weer naar Booty Island. Hier kun je ook weer een heel ziek grapje uithalen. Praat met Stan over zijn gebruikte doodskisten. Hij zal er nu een demonstreren. Wacht even en neem de zakdoek van hem aan. Als hij nog een keer zo dom is om in de kist te gaan liggen, sla je je slag. Je timmert de kist dicht. Pak de sleutel en probeer de kassa leeg te halen. (Is er dan helemaal geen einde aan je verdorvenheid?)

Net als wij van jou, heb jij nu een vieze smaak in je mond gekregen van al deze gemene streken. Je wilt dus wel eens een beetje gaan spugen. Loop dus maar eens naar de spuugwedstrijd. Mix hier eerst het blauwe met het gele drankje. Blaas nu op de scheepshoorn en verzet stiekem de vlaggetjes. Als de wedstrijdleider terug is gebruik je het rietje op de groene drank. Wacht tot de wind opsteekt, dat kun je zien aan de sjaal van een van de omstanders, haal eens diep adem en PTOOOOIII. Tèdèèèè, gewonnen.
Breng de trofee naar de antiekhandelaar en verkoop hem. Met het geld kun je eindelijk die cruise om de wereld gaan maken waar het allemaal om begonnen is. Dus gauw naar Kate. Lees eerst je boek over de scheepvaartrampen en vraag een folder aan haar. Vaar nu naar de coördinaten uit het boek en daal af. Een korte speurtocht over de zeebodem levert het hoofd van de Mad Monk op, dat als boegbeeld op het schip zit. Trek aan het touw en je bent terug aan boord. Als je het hoofd naar de antiekwinkel brengt krijg je eindelijk je eerste stuk van de kaart. Vraag nog even aan Kate hoe het nu precies zit met de grog en near-grog.

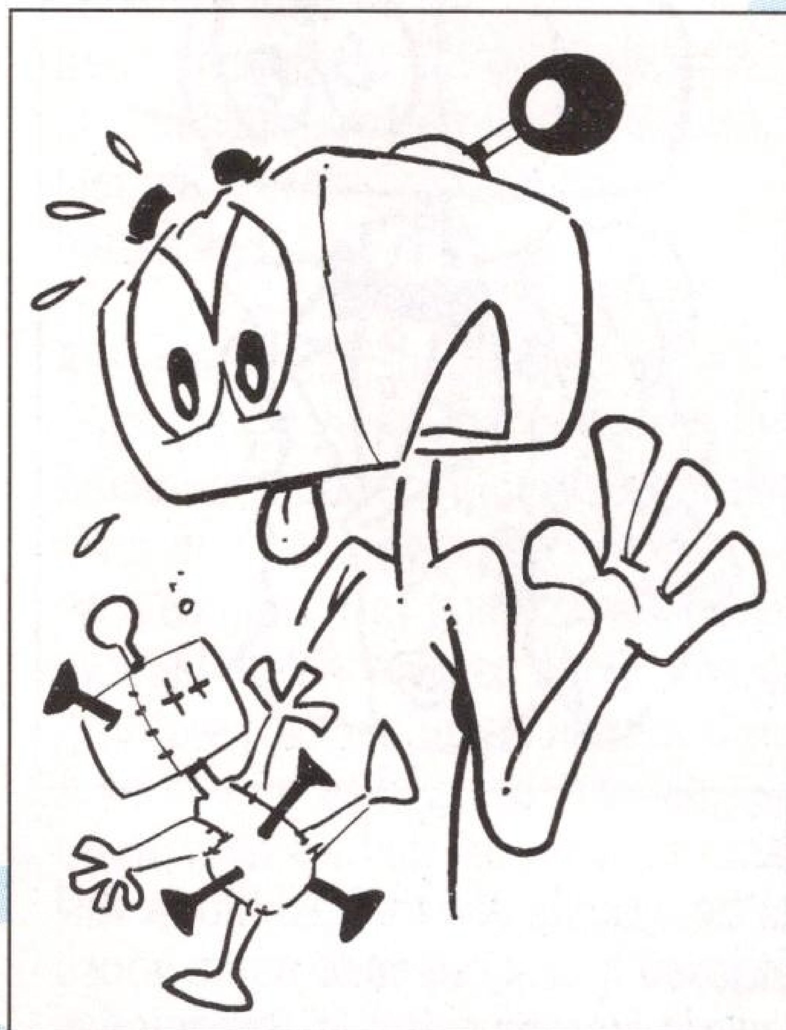
Aangezien je je peddel hebt laten repareren wordt het tijd om terug te keren naar de boom. Gebruik de peddel en het stuk hout om helemaal naar boven te klimmen en pak de telescoop. Zoals je weet is de hond getraind om de kaart op te zoeken, dus gooi hem de stapel met papier maar in. Nu gaat het snel, dat is alweer het tweede stuk van de kaart. Om je reislust wat meer bot te vieren ga je naar Scab Island en open je daar de crypte met Stan's sleutel. Met het boek met de Famous Pirate Quotations vind je snel genoeg wiens graf je moet onteren. Neem wat van de as en ga naar het moeras. Daar kun je weer via de doodskist een bezoek brengen aan de voodoopriesteres. Met behulp van de as en het boek maakt zij een Ashes to Life Potion voor je. Deze neem je weer mee naar de crypte en je sprenkelt deze in de kist. Praat even met de kok, doe hem wat loze beloften en jog even naar het strand. Open het huisje, maak het vuur uit en ga terug. Dat is dus drie. Het vierde deel mag je gelukkig weer verkrijgen door vals te spelen.

Op Phatt hangt een 'Wanted' poster van jou. Even goed in je spulletjes neuzen en je ziet een foto van Kate die daar precies op past.... Kate wordt gearresteerd en jij kunt haar near-grog stelen uit de gevangenis. Ga nu naar de waterval en klim naar boven. Gebruik de aap op de pomp en de waterval ligt droog. (Voor de nieuwsgierigen onder jullie, wat wij een waterpomptang noemen, noemen de engelsen een 'Monkey Wrench', vandaar.) Loop door de geheime gang onder de waterval en laat je uitdagen door de zeeman in het huisje. Spelletjes spelen en daar dan eerlijk bij blijven is absoluut niet je sterkste kant. Dus je gooit de grog gauw leeg in de pot met de boom als de zeeman in de keuken is. Dan doe je de near-grog in de mok en, ja, dan kun je natuurlijk wel winnen. Doe nu de spiegel in het frame en doe het raam open. Ga weer even naar buiten en doe de telescoop in de hand van het standbeeld. Even opletten welke steen wordt aangewezen en terug naar binnen. Druk op de steen en daar is dan eindelijk het vierde stuk.

Verheugd ga je terug naar Wally om hem te vertellen dat het je gelukt is. Laat hem de kaart zien en ga daarna naar de voodoopriesteres en vraag om de Love Bomb. Ga met de zak vol spullen terug naar Wally. Oh, oh Wally is ontvoerd. Stoer en geheel in karakter (haha) zweer je dat je hem zult bevrijden. Je eerste actie is de hulp van de voodoodame in te roepen. Bij het moeras aangekomen zie je echter een verdachte doos. Je besluit om die eens van binnen te bekijken.

DEEL III: LECHUCK'S FORTRESS

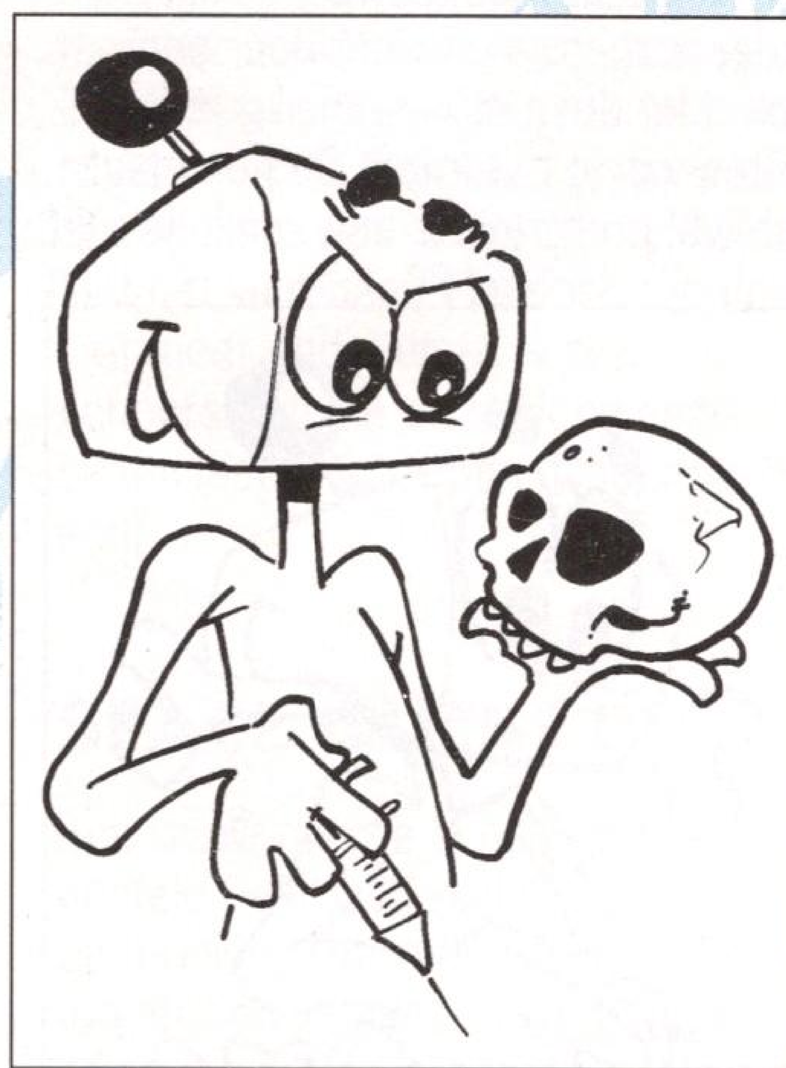
Een klein deeltje. Aangekomen in het fort ga je eerst op zoek naar Wally. Heb je hem gevonden dan ga je op zoek naar de sleutel. Gebruik het vel met het lied van je ouders steeds om de juiste deur te vinden. Druk tegen



de steen die overeenkomt met het liedje en je komt bij een grote deur. Gelukkig is er ook een deurtje dat wat meer overeenkomt met jouw postuur. Dat is allemaal wel heel simpel...oh nee, gevangen door LeChuck, wat nu? Om in stijl te blijven gebruik je het rietje weer op het groene goedje en spuug je de kaars uit. (Even een paar keer oefenen, maar dan kan je ook rochelen als de beste.) Met al je boerenverstand besluit je dat je best een licht in de duisternis kan gebruiken. Dus steek maar rustig een lucifer aan...

DEEL IV: DINKY ISLAND

Daar is het dan, het eiland waar de schat begraven ligt. Praat eerst eens rustig met Herman. (Heb je geduld genoeg om alle kleuren een keer voorbij te zien komen?) Om je agressie wat af te reageren pak je de



fles en sla je die kapot op de toevallig aanwezige rots, die er overigens ook niets aan kon doen. Pak ook de koevoet en het martiniglas. Vul het glas met zeewater en laat het distilleren door het toevallig aanwezige apparaat. De koevoet helpt bij het openen van de krat. Het dusdanig verkregen koekje kan gebruikt worden om de papegaai om te kopen. Let goed op diens aanwijzingen. Voordat je die echter allemaal gaat opvolgen ga je eerst nog op zoek naar een boom met een buidel erin. Gebruik de stukgeslagen fles op de buidel en je krijgt een pakje crackermeel. Gebruik het gedestilleerde water om wat crackers te maken. Volg nu de aanwijzingen van de papegaai op en geef hem de andere twee crackers. Je krijgt nu de andere twee aanwijzingen en je kunt de beroemde X niet meer missen. Onderweg pak je nog het touw van de kist, open je deze met de koevoet en pak je het dynamiet. Eenmaal bij de X komt Herman weer even langs, misschien had je toch wat beter naar hem moeten luisteren, dan had je niet dat hele end hoeven lopen. Enfin dat is nu te laat. Vol goede moed ga je aan de slag. Graven op de X. Als je het cement raakt is er nog niets aan de hand. Een beetje piraat weet hoe dynamiet werkt en jij weet het na je onfortuinlijke aftocht uit LeChuck's fort helemaal! Steek het dus aan en gooi het in de kuil. Jammer dat niet alle goede ideeën ook goede gevolgen hebben. Jij staat hier en de schat staat daar. Een laatste briljant idee, gebruik het touw met de koevoet. Slinger nu deze constructie naar de andere pilaar. Ga nu maar eens even achterover zitten. Eindelijk daar is ze weer, de liefde van je leven. Alles gaat nu goed aflopen. Aaaaaaaaahhhhhh, niet dus. Hopelijk ben je niet heel erg bang in het donker.

Een korte zoektocht en je vindt een lichtknopje.Zelfs iemand met jou beperkte verstandelijke vermogens kan nog wel een verband vinden tussen een donkere kamer en een lichtknopje. Yep omdraaien die handel. Hé, wie hebben we daar, een oude vriend. Omdat je al eens succesvol bent geweest met het voodoopop principe besluit je daar een vervolg aan te geven. Helemaal links vind je de ticket met Big Whoop erop. Helemaal rechts Pa's doodshoofd. In de la ligt hier trouwens ook nog een injectienaald en in de vuilnisbak een paar handschoenen.
Loop naar de kamer met de grogmachine en wacht tot LeChuck komt. Gebruik het 'Coin Return' mechanisme en steel zijn onderbroek als hij bukt om het muntje op te rapen. (Je vraagt je af hoeveel van de ontwerpers zijn opgeborgen na het bedenken van deze scène.) Als je LeChuck weer tegenkomt geef je hem je zakdoek. Genoeg serieuze zaken, tijd voor wat kinderlijk plezier. Gebruik de heliumfles op de handschoenen om ballonnetjes te maken. Ga nu in de lift staan en doe deze dicht als LeChuck er aan komt. Misschien is het nu wel leuk om hem eens even stevig aan zijn baard te trekken. Hoooeeiii wat een plezier. Op de tweede verdieping heb je alle rust om een nieuwe voodoopop te maken. Eenmaal weer beneden aangekomen wordt het tijd om een eind te maken aan alle lol. Zodra je LeChuck weer ziet prik je de voodoopop met de injectienaald. Nu kies je uit alle mogelijkheden het uittrekken van het been. (Lekker joch ben je toch, nietwaar.) Eenmaal op deze wijze afgerekend met onze grote vriend krijg je als beloning nog een heftige eindscène, die het ergste doet vermoeden.

Zo dat was dan de zomeraflevering van de Queeste. Over een maandje ben ik er weer, dan weer met de normale Queeste. Nu ga ik met mijn schaapjes naar IJsland om te genieten van het druilerige weer en de ijskoude nachten.

Hoef ik ook Harry d'Emme niet hier te laten logeren, die gek komt met zijn fiets naar Schotland. Wat-ie daar nou in ziet?

Eh, waar was ik ook alweer? Oja, tot de volgende Queeste!

Ghlen Livid

HARDWARE

Tornado Computers

Tornado 486 SX-25 4MB, 1 drive	f. 1799,=
Tornado 386 SX-40 2MB, 1 drive	f. 1349,=
Tornado 386 DX-40 4MB, 1 drive	f. 1649,=
Tornado 486 DX-33 4MB, 2 drives	f. 2199,=
Tornado 486 DX-50 4MB, 2 drives	f. 2649,=
Tornado 486 DX-66 4MB, 2 drives	f. 2749,=

5,25" en 3,5" FDD, 105 MB HDD, 2 ser. interface, 1 par interface, 1 game interface, 512K VGACARD, SVGA color monitor, keyboard, Dr Dos 6.0

VESA-Local Bus systemen

Tornado 486 DX-33 VL-Bus 256K Cache	f. 2699,=
Tornado 486 DX2-66 VL-Bus 256K Cache	f. 3099,=

5,25" en 3,5" FDD, 255 MB Western Digital HDD, VESA LocalBus VGA 1 MB TrueColor + VESA LocalBus IDE + multi I/O, minitower, SVGA monitor

Tornado 486DX-33 VLBus 256K Cache	f. 2899,=
Tornado 486DX2-66 VLBus 256K Cache	f. 3299,=

5,25" en 3,5" FDD, 255 MB Western Digital HDD, VESA LocalBus VGA 1 MB TrueColor+ 32bits Windows Acc.+ VESA LocalBus IDE + multi I/O, miditower en SVGA Colormonitor

Video Kaarten

VGA 512KB	f. 89,=
ET4000, VGA 1MB, TrueColor 16,8milj kleuren	f. 189,=
S3 VGAcard,2MB,TrueColor+Win.Accel.	f. 329,=
Diamond speedstar Pro 1MB	f. 279,=
Diamond speedstar Stealth Pro 1MB	f. 539,=
Diamond Stealth 24 1MB	f. 349,=
ATI Ultra Pro Mach 32 VRAM	f. 709,=

VESA LocalBus Video

Diamond speedstar Pro 1 MB VL-Bus	f. 279,=
Diamond speedstar Stealth Pro 1MB VLB	f. 529,=
Diamond speedstar Stealth Pro 2MB VLB	f. 729,=
Diamond speedstar Viper 2MB VLB	f. 799,=
DFI WG3000 VLBus 1MB,S3,TrueColor+ Windows Accellerator	f. 349,=
DFI WG5000 VLBus 1MB,ET4000 TrueColor Windows Accellerator.	f. 259,=
DFI WG9000 VLBus 2MB,vergelijkbaar met Diamond Viper	f. 699,=
ATI Ultra Pro Mach 32 VL-Bus VRAM	f. 749,=
ET 4000 1MB True Color VL-Bus	f. 239,=
S3 VGA card 2MB VL-Bus	f. 399,=
OAK 1MB True Color VL-Bus	f. 229,=
ET 4000 1MB True Color Windows Acc. 32bits + M I/O VL-Bus	f. 359,=
Caching Controller VL-Bus, uitbreidbaar tot 16 MB	f. 359,=

Add-on kaarten

DFI Mio 400, IDE+ M I/O, 2 serieel / 1 parallel + game	f. 89,=
DFI Mio 550, incl. 2 UART chips voor Highspeed Modem	f. 139,=
ISA Bus Caching Controller	f. 299,=
VL-bus SCSI controller	f. 499,=

PRINTERS

STAR LC-100 9 naalds kleur	f. 349,=
STAR LC-24-20 II 24 naalds	f. 579,=
Brother 1324,24 naalds,216 tps	f. 469,=
Brother 1918,18 naalds,360 tps	f. 899,=
Brother 1924,24 naalds,270 tps	f. 1059,=
Brother HL-6V, Laserprinter, 6 p.p.m.	f. 1349,=
HP DeskJet 510	f. 669,=
HP DeskJet 550C	f. 1295,=
HP LaserJet 4L	f. 1395,=
HP LaserJet 4, 600 dpi, 8 ppm.	f. 2995,=
HP LaserJet 4M, 600 dpi, Post-script, dubbele bak, 8 ppm.	f. 3899,=
HP LaserJet 4Si, 600dpi, Post-script,dubbele bak, 16ppm	f. 6699,=
Canon BJ-200	f. 649,=

Multi-Media

Multimediakit (Sony CD-ROM Multisessie, Foto CD-ROM-compatible + 16 bits soundcard, mediavision	f. 849,=
Soundblaster Pro or. import NL handl.	f. 329,=
Soundblaster 16 ASP	f. 519,=
Videoblaster video via uw computer in Windows	f. 559,=
Diamond Sonic soundcard 16 bits	f. 579,=
Kodak Photo CD	f. 109,=
Mammals CD-ROM	f. 119,=
King Quest V, CD-ROM	f. 89,=
Wing Commander/Ultima 6 dubbel disk met prima spelen	f. 89,=
Wing Commander/Secret Mission 1&2	f. 79,=
Ultima I - VI, alle ultima avonturen op 1 CD	f. 149,=
American Vista	f. 109,=
World Vista	f. 109,=
Mozart	f. 109,=
Animal Encyclopedia	f. 99,=
Sherlock Holmes II	f. 99,=
Distant Suns	f. 99,=
Guinnes disk of records	f. 99,=
The Animals	f. 69,=
Monkey Island	f. 69,=
Bible Library	f. 79,=
Toolworks Multimedia Encyclopedia	f. 139,=
Chessmaster 3000 Multimedia	f. 79,=
U.S. History	f. 69,=
Time Table of History	f. 59,=
World atlas V3.2 Multimedia	f. 89,=
CD Game Pack II	f. 69,=
CD Games Pack	f. 59,=
Loom	f. 59,=
7th Quest CD-ROM	f. 149,=
Mavis Beacon Teaches Typing V2.0 (MPC)	f. 69,=
Lightning,maakt uw CD-ROM sneller	f. 249,=
CIA Business Reply Mail-MAC version	f. 100,=
CIA World Tour	f. 89,=
Great Cities of the world I	f. 69,=
Great Cities of the world II	f. 79,=
PublishIt 2.0 with Clipart&Fonts	f. 59,=
CD Storytime	f. 69,=
Electronics Home Library	f. 89,=

MAINBORDEN

386 SX-40 MB	f. 199,=
386 DX-40 MB 128K Cache	f. 299,=
486 DX-33 MB 256K Cache	f. 775,=
486 DX-50 MB 256K Cache	f. 1059,=
486 DX2-66 MB 256K Cache	f. 1199,=

Vesa-Local Bus Board

486 DX-33 256K Cache, VL-Bus	f. 839,=
486 DX2-66 256K Cache, VL-Bus	f. 1259,=
Micronics 486 DX-33, 256K Cache VL-Bus	f. 1199,=
Micronics 486 DX2-66, 256K Cache VL-Bus	f. 1599,=
Diamond 486DX-33 VL-Bus	f. 1099,=
Diamond 486DX2-66 VL-Bus	f. 1499,=
Diamond 486DX-33 VL-Bus+Viper	f. 1869,=

Harddisks

Seagate ST 3120A 105 Mb 15 ms	f. 339,=
Seagate ST 3144A 130 Mb 15 ms	f. 359,=
Seagate ST 3550A 458 Mb 11 ms	f. 899,=
Seagate ST 1150A 1 Gigabyte 11 ms	f. 2099,=
Micropolis 1 Gigabyte, 11ms	f. 2199,=
Western Digital 2250 Caviar, 255MB, 11ms	f. 549,=
Western Digital 2420 Caviar, 425MB, 10.5ms	f. 869,=
Iomega Insider Floptical drive 21MB, interface (Intern)	f. 979,=
Iomega Parallel Floptical drive 21MB, (Extern)	f. 1379,=
Archive Maynard 250MB 9250i Tapestreamer	f. 399,=
Iomega 250MB interne Tapestreamer	f. 399,=

Monitoren

Provitek 214S, dot .39 SVGA	f. 439,=
Provitek 214S, dot .28 SVGA non-glare	f. 489,=
ForeFront, NonInterlaced, LowRadiation dot .28	f. 549,=
Axiom 17 inch, Multiscan, Non Interlaced, Tüv	f. 1399,=
VDO 14 inch Non-I.,Low-rad., dot .28, pin cushion	f. 699,=
VDO 15 inch Non-I.,Low-rad., dot .28, pin cushion	f. 1099,=
ADI 15 inch Non-I.,Low-rad, .28	f. 999,=
NEC Multisync 3FGe	f. 1159,=
NEC Multisync 4FGe	f. 1329,=
NEC Multisync 5FGe	f. 2189,=
NEC Multisync 6FGe	f. 4599,=
NEC Multisync 5FG	f. 2799,=

Modems

Tornado I 2400 E (extern)	f. 159,=
Tornado I 2400 B (intern)	f. 139,=
Tornado II 2400 E (extern)	f. 199,=
Tornado II 2400 B (intern)	f. 179,=
Tornado fax/modem 9696 E(extern)	f. 199,=
Tornado fax/modem 9696 H(intern)	f. 189,=
Tornado fax/modem 9624 E(extern)	f. 349,=
Tornado fax/modem 9624 H(intern)	f. 319,=
Tornado III FM 144 H (intern)	f. 599,=
Tornado III FM 144 E (extern)	f. 649,=
WinFax - Windows fax software	f. 39,=

Ook voor postorderverzendingen door het gehele land. Bel! voor de laagste prijs!

Druk- en zetfouten voorbehouden
alle prijzen excl. B.T.W.
Alle aanbiedingen geldig tot 31 September

COMPUTER BUSINESS & SOFTWARE CENTER

Computer Business & Software Center
Brink 1, 1354 EG, ALMERE-HAVEN
Tel.: 036 - 5312528

Computer Business & Software Center
Zekeringstraat 43, 1014 BV AMSTERDAM
Tel.: 020 - 684 83 66
Fax: 020 - 684 76 41

DE BUITENWERELD

SPELLEN SPELEN OP DE COMPUTER IS LEUK; EEN JOYSTICK IS DAARBIJ EEN HAAST NIET TE ONTBEREN ACCESSOIRE VOOR DE SERIEUZE SPELER. NU ZIJN ER NOGAL WAT UITEENLOPENDE SOORTEN JOYSTICK OP DE MARKT. DE KWALITEIT EN PRIJS VAN DE VERSCHILLENDE JOYSTICKS VERSCHILT NOGAL. OOK DE BEOOGDE TOEPASSING VAN DE JOYSTICKS LOOPT UITEEN. ZO ZIJN ER JOYSTICKS DIE UITERMATE GESCHIKT ZIJN VOOR HET SNELLE ARCADESPEL. ANDERE JOYSTICKS ZIJN WEER SPECIAAL ONTWORPEN VOOR HET BETERE VLIEGWERK.

FLIGHT STICK

Het eerste dat opvalt aan de *Flight Stick* is de robuuste uitvoering. Het apparaat is behoorlijk zwaar en staat mede door de zuignappen stevig op tafel. De vormgeving van de *Flight Stick* is niet revolutionair, maar wel gedegen. De stick ligt goed in de hand, zowel voor rechts- als linkshandige spelers. Op het plateau van de stick zijn calibratiewieltjes voor het stellen van de x-as en de y-as gemonteerd. Links van de stick is een draaiwiel geplaatst waarmee de throttle bediend kan worden. (Dit kan natuurlijk alleen als het gebruikte spel deze optie ondersteunt).

De vrije slag van de stick is nihil. Het apparaat reageert adequaat op de bewegingen van de speler. De weerstand van de stick bij het bewegen is goed. Het naar voren en naar achteren brengen van de stick gaat misschien iets te zwaar. Een pluspunt is dat deze weerstand tijdens waarmee tegenwoordig de meeste vliegtuigen zijn uitgerust. Voordeel van het vliegen met een yoke is de natuurlijker simulatie die hiermee te bereiken is.

De *G-Force* ziet er indrukwekkend uit. De yoke kan op twee manieren bevestigd worden. Bijvoorbeeld door middel van de traditionele zuignappen. In de praktijk bleek dat, zeker bij de wat enthousiaster vlieger, de zuigkracht van de nappen niet voldoende was. Ook het bevochtigen van de zuignappen met, bij voorkeur, speeksel is een kliederig karwei. Daarom is de *G-Force* ook uitgerust met in rubber gegoten haken welke door het aandraaien van plastic moeren aan het tafelblad kunnen worden geklemd. Het voordeel van dit systeem lijkt duidelijk. Geen geklieder meer met natte tafeloppervlakken. Ook het losrukken van de yoke tijdens een enerverende vlucht behoort tot het verleden. Deze bevestigingswijze heeft ook nadelen. Ten eerste is het niet

Voor wat betreft de vrije slag (de beweging die mogelijk is met de yoke zonder dat er daadwerkelijk wat op het scherm gebeurt; speling dus), die is duidelijk aanwezig. Hoewel het na een gewenningsperiode minder irritant wordt, blijft de vrije slag een beperkende factor bij het vliegen van machines.

De bewegingen met de *G-Force* gaan verrassend soepel. De stick geeft een goede weerstand en deze blijft tijdens de gehele beweging praktisch hetzelfde. Aan het einde van een beweging wordt de weerstand nauwelijks hoger.

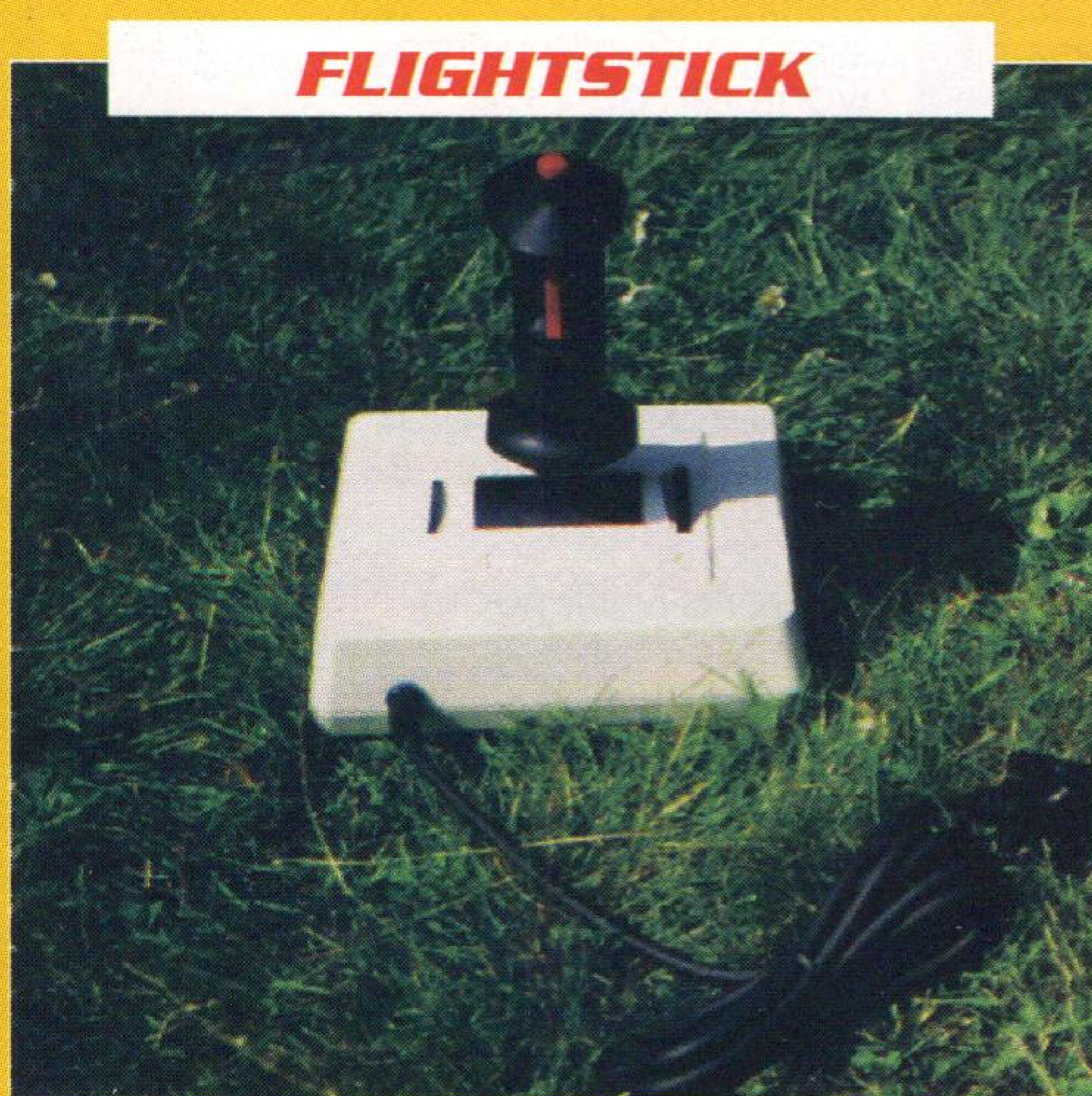
Voor een yoke is de *G-Force* een heel aardige joystick.

VIRTUAL PILOT

Ook een yoke, maar van een heel ander gehalte is de *Virtual Pilot*. Hier is



VIRTUAL PILOT



FLIGHTSTICK



G-FORCE

HOOG SPEL ZOU HOOG SPEL NIET ZIJN ALS WIJ HET FENOMEEN SPEELKNUPPEL NIET EENS FLINK AAN DE STICK ZOUDEN VOELEN. IN EEN AANTAL AFLEVERINGEN WORDEN DE 15 BEKENDSTE JOYSTICKS BESPROKEN. DE NADERENDE LANCERING VAN MICROSOFT'S *FLIGHTSIMULATOR 5* LEEK ONS EEN GOEDE AANLEIDING OM DE SERIE TE BEGINNEN MET EEN OVERZICHT VAN WAT ER VOOR VLIEGSIMULATOREN OP DE MARKT IS.

de gehele beweging gelijk blijft. Hierdoor blijft de controle op het spel optimaal.

Nadeel is de wat groot uitgevallen stekker van de joystick. Doordat deze breder is uitgevallen dan de meeste stekkers, kan het gebeuren dat de stekker niet ver genoeg in de gamepoort gestoken kan worden omdat de zijkant gestuit wordt door bijvoorbeeld een andere uitgang of de rand van de computer zodat geen optimaal contact ontstaat. Ordinair vijlwerk aan de zijkanten om de stekker tot een normaal formaat te reduceren biedt hier uitkomst. Geen elegante oplossing, maar wel effectief.

G-FORCE

In deze joystick is de traditionele vorm van de joystick niet meer te herkennen. De *G-Force* heeft de vorm van een U-vormige stuurwiel (yoke)

meer mogelijk de yoke willekeurig op de tafel te plaatsen, de tafelrand is de plek waar het ding zich moet bevinden. Ten tweede komt de yoke nu zo'n 10 cm lager dan wanneer hij op de tafel staat. Voor spelers die niet over een in hoogte verstelbare stoel beschikken kan dit knap lastig zijn.

De yoke beschikt verder over een viertal vuurknoppen. Naar keuze kan het bovenste of het achterste paar vuurknoppen geselecteerd worden. Verder beschikt de *G-Force* over de noodzakelijke calibratiewieltjes en wordt de mogelijkheid geboden om de throttle via de yoke te doseren.

De *G-Force* maakt een behoorlijk goede indruk. Normaal gesproken ben ik niet zo weg van die yokes. De dingen hebben traditioneel een behoorlijke vrije slag en ook het bewegen van een yoke gaat in de regel zwaarder dan een 'gewone' joystick.

maar een manier van bevestigen mogelijk, aan de tafelrand. Ook bij deze stick zijn de haken overdekt met rubber om de tafel niet te beschadigen. In tegenstelling tot de *G-Force* die naar voren, naar achteren, omhoog en omlaag kan bewegen, kan de *Virtual Pilot* alleen naar voren en naar achteren. Ook het systeem is verschillend.

De robuuste *Virtual Pilot* (het ding bestaat voor het grootste gedeelte uit metaal en is zo ongeveer bomveilig) bestaat uit een handvat met hieraan een stok die in een kast verdwijnt. De stick is alleen naar voren en naar achter te bewegen. De weerstand van de stick is behoorlijk, teveel om prettig te bewegen. Ook de handvatten van de yoke zijn geen onverdeeld genoegen. Doordat het gesloten handvatten zijn, moeten de handen in een bepaalde vastgestelde positie de yoke omvatten.

Voor veel mensen zal dit niet zo

problematisch zijn, spelers met grote handen echter zijn duidelijk in het nadeel omdat de handen en polsen in een onnatuurlijke houding komen te staan. Spierpijn of wellicht gewrichtsproblemen zouden bij overmatig gebruik van deze yoke kunnen optreden. Ergonomisch niet zo'n best ontwerp dus, die *Virtual Pilot*. Dat is jammer want de nauwkeurigheid van de yoke is weer wel heel behoorlijk. Hoewel de vrije slag groter is dan de *G-Force* is het robuuste ontwerp aanleiding tot nauwkeurig vliegen.

Op de kast waar de stok ingaat is een soort gashandle aangebracht. Hiermee kan de throttle geregeld worden. Nadeel hiervan is dat de handen van de yoke af moeten. Voorop de stick zitten twee knopjes om te vuren. Deze zijn echter nogal hoog en zijn bovendien zwaar om in te drukken. Uiteraard beschikt de *Virtual Pilot* over calibratiewieltjes. Het is duidelijk dat de *Virtual Pilot* bij de redactie geen hoge ogen gooit. De stick heeft het niet. Een regelrechte misser is de omissie van de mogelijkheid om de yoke omhoog en omlaag te kunnen bewegen.

control dient in een echt vliegtuig om, bij wisselende snelheden en configuraties de druk van de stick te trimmen (in 'roll' en 'pitch'), zodat men de stick even los kan laten zonder dat het vliegtuig allerlei rare dingen gaat doen. In vliegsimulatoren wordt de trim pitch vaak gebruikt om in de diverse richtingen te kijken. In bijvoorbeeld *Falcon 3.0* kan men zo snel om zich heen kijken waar de vijand zich bevindt. De stick beschikt verder over een aantal knoppen die verschillende functies in een programma vertegenwoordigen.

De vrije slag van de stick is nihil. Het vliegen met de *FCS* kan hierdoor zeer nauwkeurig gebeuren. Het bewegen van de stick naar voren en naar achteren gaat met een goede weerstand die de gehele beweging gelijk blijft. De stick beschikt niet over calibratiewieltjes, hierdoor moet de stick elke keer als er gevlogen wordt opnieuw ingesteld worden.

De *FCS* is primair bestemd voor gevechtsvliegtuigen. In verkeers- en sportvliegtuigen wordt immers vaak met de yoke gevlogen, maar is natuurlijk ook geschikt voor *FS 4*. Het wordt, schakelt de motor over van 'dry power' naar 'afterburner'. Het effect van dit extra poepie gas is ook meteen op het scherm zichtbaar, adembenemend.

Het hanteren van het gas is overigens geen sinecure. Doordat het bewegingstraject tussen idle (geen gas) en full throttle (vol gas) nogal kort is, moet de stick behoedzaam bediend worden.

RUDDER CONTROL SYSTEM

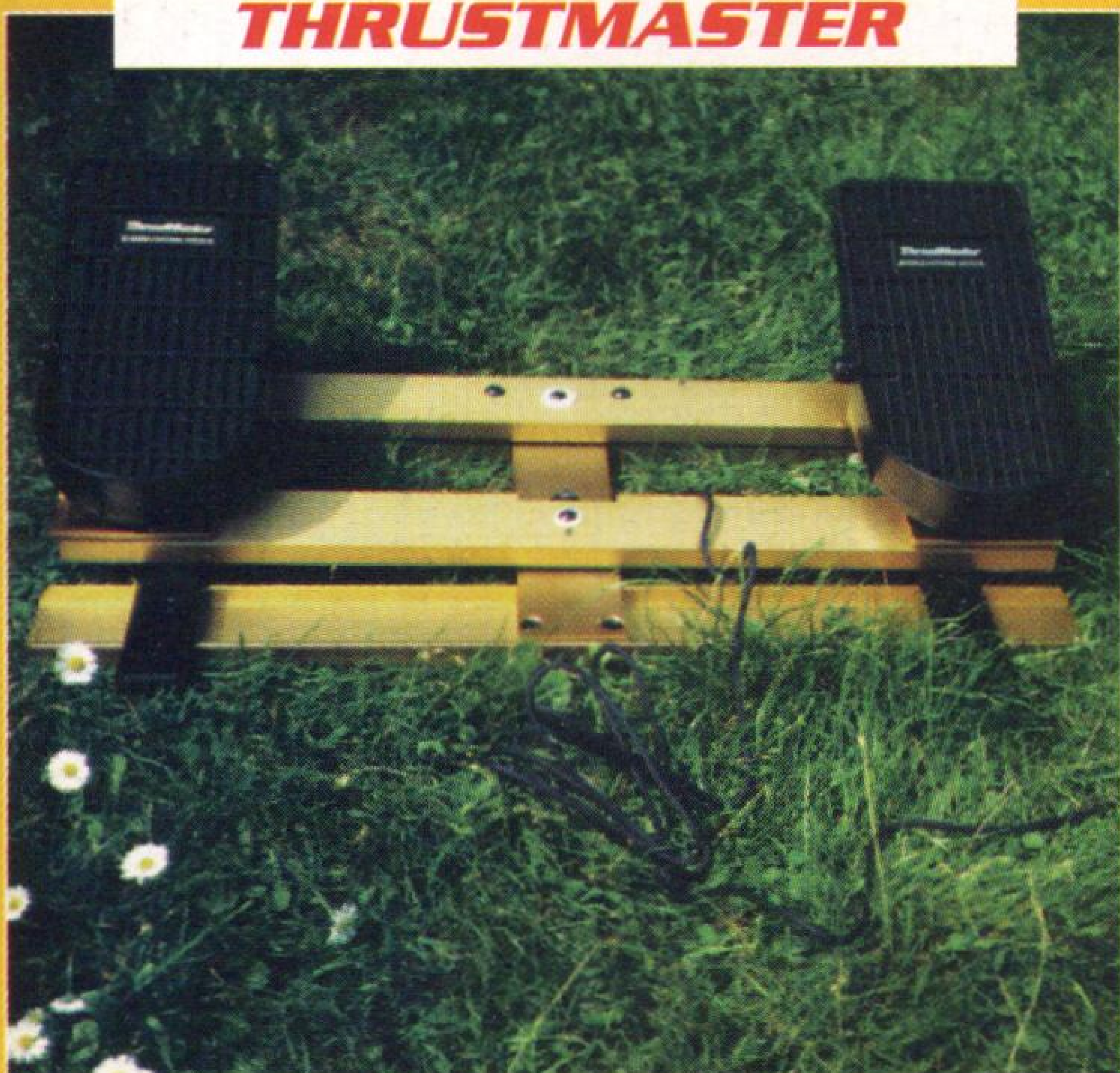
In een echt vliegtuig wordt het roer van het vliegtuig bediend door de voeten. Door de voeten op twee pedalen te zetten wordt het roer bediend. Het *RCS* ziet u niet snel over het hoofd. Het apparaat bestaat uit een stevig, goudkleurig metalen frame met hierop links en rechts een pedaal. Door de linker- of rechtervoet nu naar voren te bewegen komt er beweging in het *RCS*, en dus in het roer van vliegtuig. Veel nieuwe vliegsimulatoren ondersteunen nu ook het *RCS*. Voorbeelden hiervan zijn: *Aces of the Pacific, Falcon 3.0, Gunship 2000, FS*

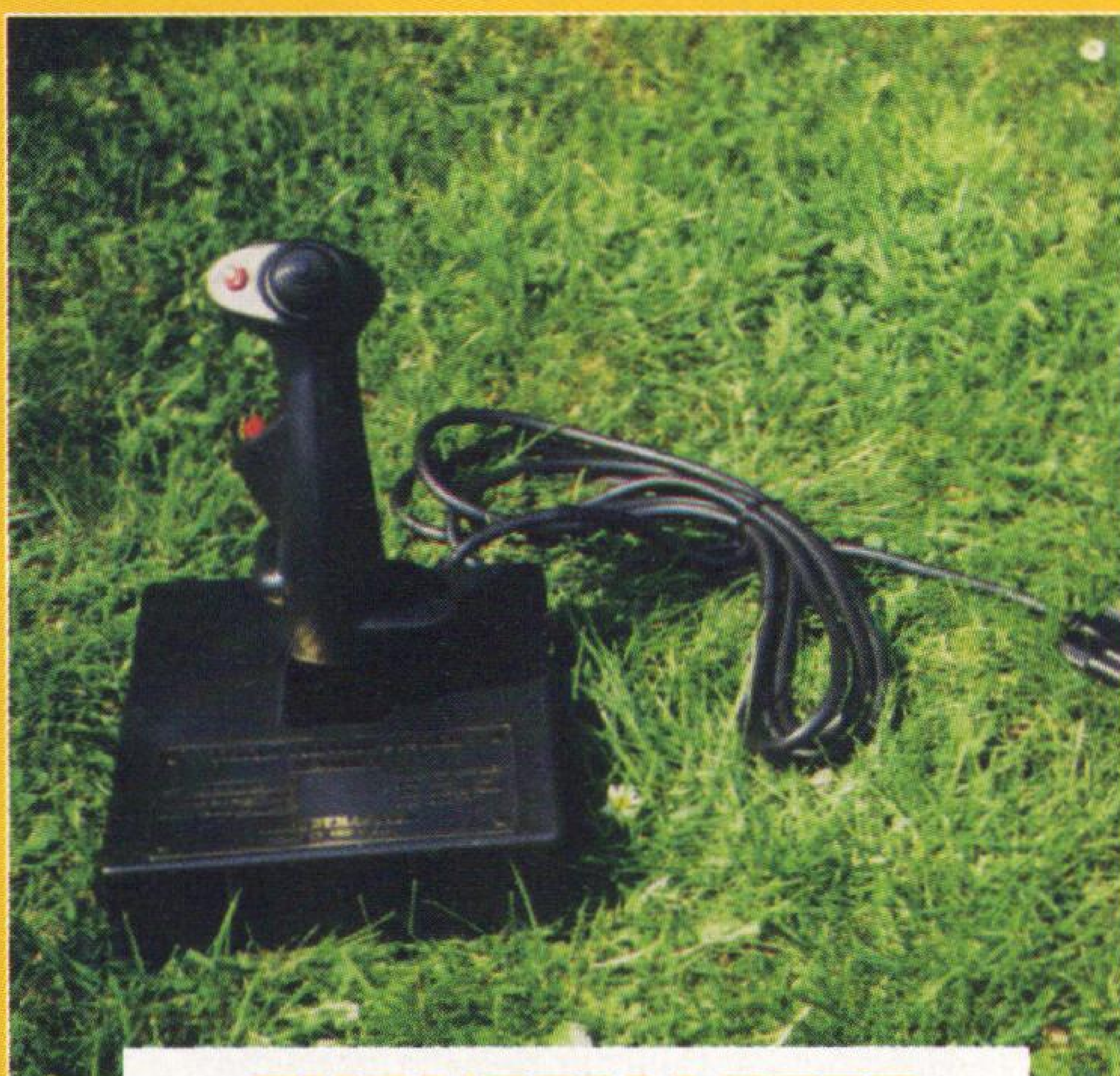
THRUSTMASTER GAMECARD.

Om het kwartet vol te maken heeft *Thrustmaster* ook een eigen gamecard ontworpen. Deze bestaat eigenlijk uit twee kaarten. Een gewone gamecard en de uitgebreide ondersteuning voor *Thrustmaster* produkten en nieuwe software. Op zich is dit een prettige gedachte. Hierdoor zult u na aanschaf van deze gamecard niet over een jaartje een update van dit ding hoeven te bestellen omdat er een nieuw chipje nodig is. Hoewel er geen gebruik wordt gemaakt van de nieuwe SMD (Surface Mounted Device) technieken, ziet de kaart er toch modern en goed afgewerkt uit. Behalve over twee joystick-ingangen beschikt de kaart ook over een kabel met hieraan een draaischijf, waarmee de gevoeligheid van de joystick kan worden ingesteld. Hardware-matig kunnen dus alle software calls van de gebruikte programma's worden genegeerd! De kaart is geschikt voor computers met een kloksnelheid van 4,77 Mhz tot 66 Mhz.

Ja, bij *Thrustmaster* weten ze wel wat mooi is. Ze weten echter ook wat

THRUSTMASTER





THRUSTMASTER FLIGHT CONTROL STICK

THRUSTMASTER WEAPON CONTROL SYSTEM



THRUSTMASTER

Thrustmaster heeft een complete set voor vliegtuigsimulaties. De set bestaat uit het *Flight Control System, Weapon Control System*, het *Rudder Control System* en de *Thrustmaster Gamecard.*

FLIGHT CONTROL SYSTEM

De *FCS* is een snoepje om te zien. De in matzwart, met distinctieve gouden letters, uitgevoerde stick is een lust voor het oog. De stick is mooi gevormd en ligt prima in de (rechter)hand. Voor linkshandigen is er geen uitvoering. Op zich niet gek, want in veel vliegtuigen zit de stick in het midden of rechts en wordt met de rechterhand bediend.
Boven op de stick zit een hoedje. Dit is de trim control, welke met de duim om de x- en y-as is te bewegen. De trim instellen van de stick voor de verschillende programma's gebeurt door middel van tuimelschakelaars (dip-switches) die zich achterop de stick bevinden.

WEAPON CONTROL SYSTEM

Een fanatieke gevechtsvlieger moet naast de *FCS* natuurlijk tevens de *WCS* aanschaffen. Ook deze blaakt van schoonheid. Deze gashandle kan alleen naar voren en achteren worden bewogen. Het is de bedoeling dat deze stick (net als in werkelijkheid) met de linkerhand bediend wordt. Op de bolvormige stick bevindt zich een aantal knoppen voor het betere schietwerk. Deze knoppen zijn uitstekend bereikbaar en functioneren goed. Bijzonder aan de *WCS* is het feit dat er aan het einde van de throttle (de 'dry power') een weerstand te voelen is. Als er door deze weerstand heengedrukt

4, ATP, Flight of the Intruder en *A-10E*, versie 1.5.
In het begin is het een beetje wennen dat ook de voetjes van de vloer moeten. Letterlijk van de vloer, door de voeten namelijk op de *RCS* te zetten komen ze 10 cm boven de vloer. Gevolg van deze verhoging was dat ik mijn stelten niet meer onder m'n werktafel kon frommelen, dat was een tegenvaller.
Wat niet tegenviel was het vliegen met de *RCS*. De programmatuur reageerde perfect op het apparaat. Bedenk echter wel dat als u alle drie de systemen tegelijk wilt gebruiken (*Flight Control System, Weapon Control System* en het *Rudder Control System*) u een gamecard nodig heeft met twee joystick-ingangen. Maar daar heeft *Thrustmaster* ook een oplossing voor.

rekenen is. Als u alle systemen, die stuk voor stuk uitblinken in kwaliteit, koopt ben u een kleine ƒ 1000,00/ BEF 19.000 kwijt. Dan heeft u nog geen software, alleen hardware. Wat u voor dit geld krijgt is een het meest perfecte systeem dat er momenteel op de markt is, alsook minstens 10 jaar garantie op de onderdelen. U weet dan echter ook dat u wel heel fanatiek moet zijn om het bedrag eruit te halen.

Charles Matou

PRODUKTINFO

Flight Stick: ƒ 129,00 / BEF 2499
G-Force: ƒ 199,00 / BEF 3859
Virtual Pilot: ƒ 229,00/ BEF 4419
Flight Control System: ƒ 299,00/ BEF 5799
Weapon Control System:
ƒ 299,00/ BEF 5799
Rudder Control System:
ƒ 499,00/ BEF 9629
Gamecard: ƒ 119,00/ BEF 2299

WILDE U EEN JAARTJE GELEDEN ALLE SPELLEN OP DEZE PAGINA AANSCHAFFEN, DAN WAS U ENKELE HONDERDEN GULDENS KWIJT GEWEEST. ZO ZIET U MAAR WEER, WIE WACHT (EN SMACHT), VERDIENT (FORS)!

EXTERMINATOR

EEN HETE, ZOMERSE DAG IN EEN RUSTIG ACHTERAF-STRAATJE IN CHICAGO. IEDEREEN LIGT IN DE TUIN TE BAKKEN, EEN ZWOEL WINDJE RITSELT DOOR DE BLADEREN. TOTDAT PLOTS EEN ALLESDOORDRINGENDE SCHREEUW DE RUST VERSTOORT: *HELP! HELP!*

De huizen blijken overspoeld te worden door mutant-insecten en cola-blikjes - en speelgoedtanks komen schietend de woonkamer binnen! Eerst de Amerikaanse variant van Rentokil opgebeld, maar die liet het afweten. Men had dan ook beter moeten weten, want slechts één man kan dit oplossen: de **Exterminator!** En tweemaal raden wie die allesvernietigende verdelger dan wel mag wezen.

HUIZEN

In dit spel moet u een aantal huizen bevrijden van ongedierte. Dit kunt u alleen of samen met een medespeler doen; in het laatste geval speelt u tegelijkertijd in hetzelfde veld. Elk huis bestaat uit een aantal ruimtes (keuken, kelder, zolder, garage et cetera) welke door ongedierte overspoeld worden. Dit ongedierte varieert van spinnen en ratten tot kikkers en speelgoedtanks.
U ziet iedere ruimte in een 3D aanzicht, u kijkt als het ware de ruimte in.

Uw wapen is een grote hand, die u met de joystick of het toetsenbord bestuurt. Met deze hand kunt u verschillende dingen doen. U kunt vuurballen lanceren door met een vinger te richten, maar veel spannender is dat u kunt grijpen of een vuist maken en **pletten!**

MS-DOS



MS-DOS

ACTIE!

Met de gebalde vuist plet u het ongedierte tegen de vloer. Dit lukt echter niet wanneer de hand zich vlak boven de vloer bevindt. U kunt alleen tegenstanders grijpen die zich vlak **voor** uw hand bevinden. U krijgt extra energie door de gloeiende veelkantige vorm te grijpen. Ook het grijpen van bommen **voordat** ze ontploffen is lucratief. Kijk uit voor de wesp, deze steekt en dit kost tijd en punten. Gelukkig kunt u door de joystick snel rond te bewegen de wesp verjagen (als u geluk hebt).

WINNEN

Dat zal wel even duren! Eerst zult u alle huizen in de straat moeten reinigen, daarna pas komt u tegenover de *Ultimate Challenge* te staan. En alhoewel deze 500.000 bonuspunten oplevert zult u daar hard voor moeten vechten.

Het spel kent verder diverse geheime bonusrondes.

Het was even wat wennen om door te krijgen hoe voorwerpen zich in die 3D omgeving verhouden ten opzichte van mijn hand. Het inschatten van diepte leverde behoorlijk wat problemen op en hoevaak mijn hand niet tuitte van de wespensteken! Toen ik echter doorkreeg hoe een en ander werkte was de nachtrust wederom verloren. Dit is weer zo'n typisch geval van "nog één keertje dan..." en vervolgens kraait de haan het ochtendgloren.

***Exterminator* is een goed en verslavend spel, en gelukkig werkt het zelfs op een XT met Hercules scherm zonder problemen. Alleen op een 486 was het compleet onspeelbaar (als we het al aan de praat kregen).**

Naar wat ik begrijp is *Exterminator* gebaseerd op een kast uit de amusementshal, de fabrikant daarvan is Gottlieb. Nu heb ik die kast nooit gezien, maar het lijkt me stug dat dit spel daar erg populair geworden is. Daarvoor wijkt het téveel af van andere spellen. Nog een keertje dan!

Harry d'Emme
Niet vergeten: kijk uit voor het spinnenweb!

PRODUKT INFO



Fabrikant: Audiogenic
MS-DOS ƒ 39,95/BEF. 779
Video: Herc/CGA/EGA/VGA
Audio: AdLib/Roland
Systeemeis: geen DOS 4.xx

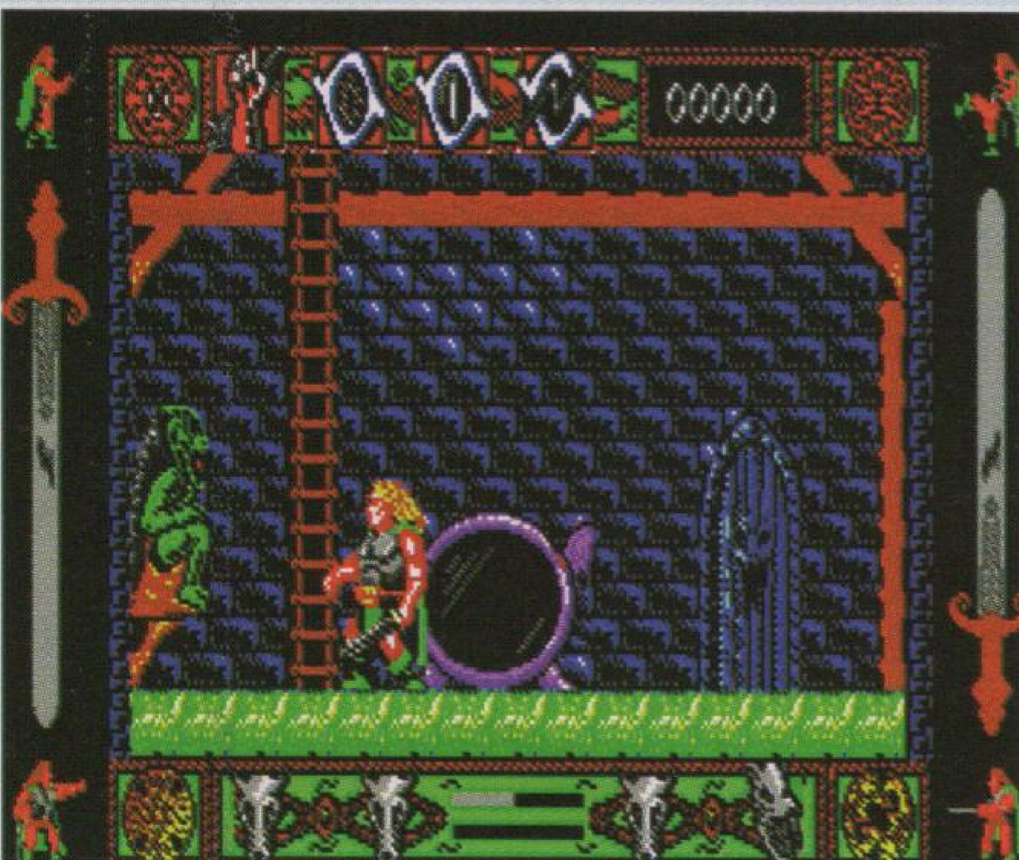
***Exterminator* wordt op een 3.5 inch 720Kb diskette geleverd.**

LONE WOLF - THE MIRROR OF

***LONE WOLF* IS GEBASEERD OP DE FANTASY RPG BOEKEN VAN JOE DEVER. U BENT LONE WOLF, DE LAATSTE KAI MEESTER VAN SOMMERLUND EN ENIG OVERLEVENDE VAN DE SLACHTPARTIJ WAARIN AL UW VERWANTEN OMKWAMEN. MAAR DE BITTERE STRIJD TEGEN DE DARKLORDS VAN HELGEDAD IS HIERMEE NOG LANG NIET VOORBIJ.**

DE KAI

Zijn magische vaardigheden die in het verre verleden door Sun Eagle, de eerste Kai Meester, ontdekt en opgeschreven werden. Geholpen door de magiërs van Dessi voltooide Sun Eagle een



gevaarlijke tocht om zeven machtige kristallen te vinden, de *Lorestones of Nyxator*. De Lorestones zijn de basis voor Totale Kai, maar werden na zijn dood over het land verspreid.
U hebt zijn geschriften, gebundeld in het *Boek van de MagnaKai*, teruggevonden en deze nijver bestudeerd. Op basis van dit geschrift zweert u de Kai in ere te herstellen. Jammer genoeg is het u slechts gelukt vier van de acht vaardigheden onder de knie te krijgen.
Om een ware Kai Meester te worden zult u derhalve eerst de queeste van Sun Eagle opnieuw moeten voltooien en de Lorestones zien te vinden. U roept de hulp in van de magiërs in Dessi, van hen verneemt u dat één van de zeven stenen in de veste Kazan-Gor gevonden kan worden.

SPIEGEL DES DOODS

Kazan-Gor is de verblijfplaats van de boosaardige Gorazh, die gezworen heeft de magiërs van Dessi te vernietigen. Hij heeft Kazan-Gor op diverse manieren beschermd, maar de Dhazag-Oud (de Spiegel des Doods) is wel het machtigste wapen. Talloze krijgers hebben in de laatste eeuwen geprobeerd de Lorestone te bemachtigen, maar geen van hen is teruggekomen. Wie zich op het

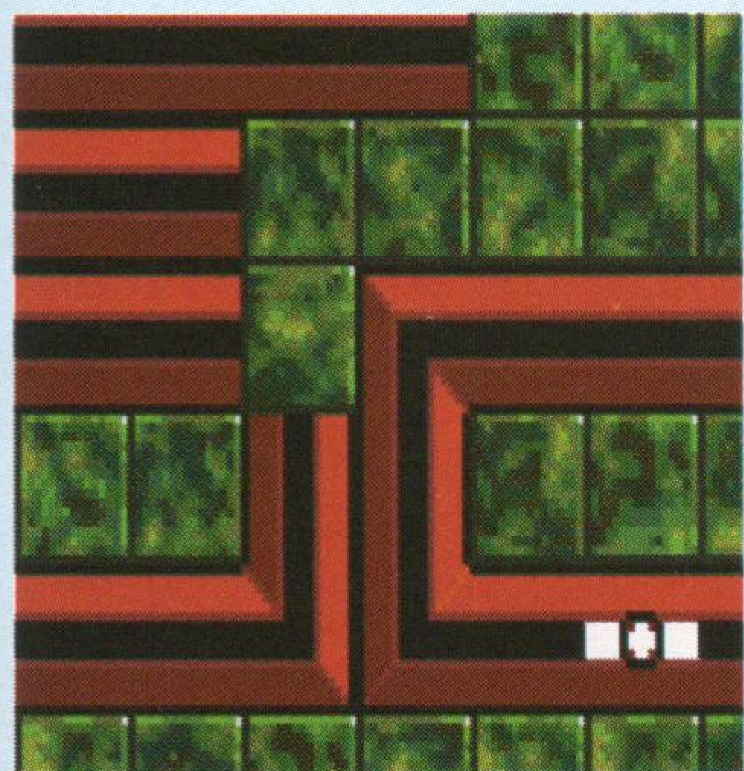
LOOPZ

VERLOSSEND, ZO'N HANDLEIDING: GEEN GENEUZEL OVER MUTERENDE ALIENS OF GESCHIFTE PAASHAZEN. MEN IS KORT EN BONDIG: *LOOPZ* IS EEN PUZZELSPEL.

*Loopz*lijkt een beetje op *Pipe Mania* (oftewel *Pipe Dreams*). Het grote verschil is echter waar in *Pipe Mania* één aaneengesloten pijpleiding aangelegd moet worden, het in *Loopz* de bedoeling is gesloten circuits (loopz) aan te leggen (één blik op de afbeelding zal dat aanzienlijk verduidelijken) op een 126 vakken tellend bord.

MS-DOS

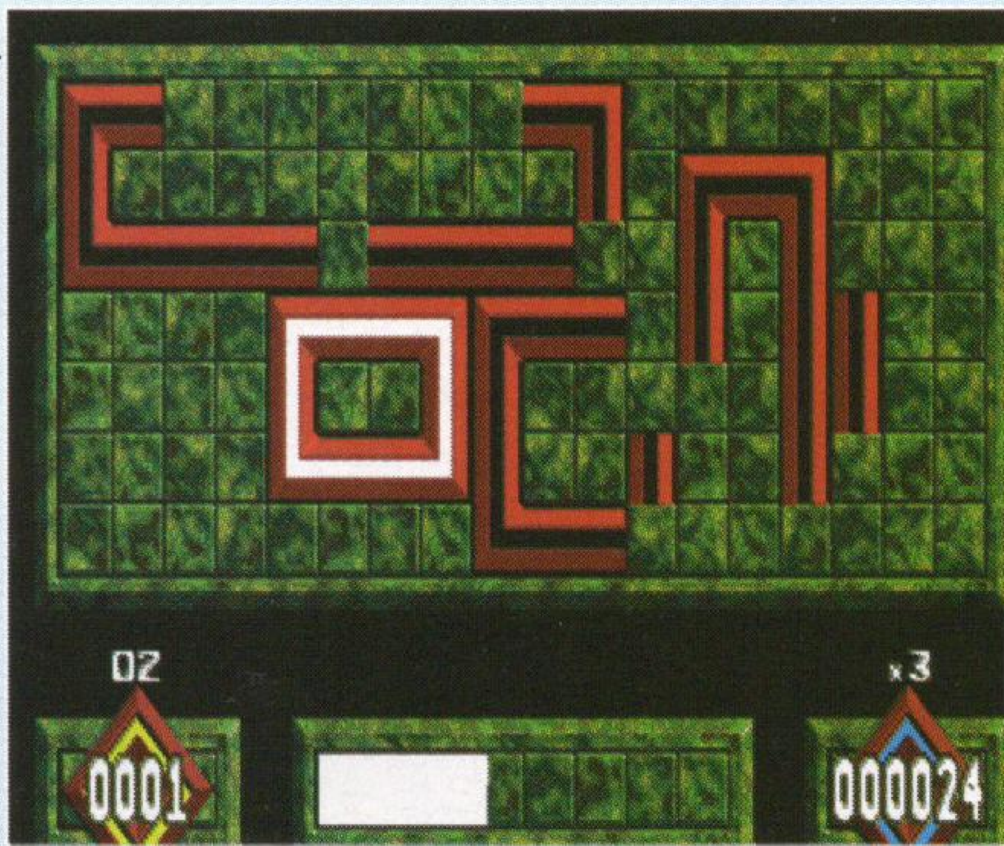
Om deze circuits te maken krijgt u verschillend gevormde stukken pijp. Deze kunt u om hun as draaien en over het speelbord bewegen. Wanneer u een loopz gemaakt hebt krijgt u hiervoor punten en verdwijnt het figuur. Simpele loopz leveren weinig op, grote en ingewikkelde loopz kunnen aanzienlijk scoren. Wanneer u aan ingewikkelde loopz begint wordt het echter wel uitkijken. Immers de computer bepaalt welke vorm u aangeboden krijgt en misschien past deze wel niet binnen uw planning. Op die manier kunt u er een behoorlijke puinhoop van maken.



A, B, C

Loopz kent drie typen spel, waarbij u alleen of met twee spelers kunt spelen. U begint met drie levens. In speltype A kunt u uit tien moeilijkheidsgraden kiezen, waarbij de tijd die u hebt om een stuk pijp neer te leggen steeds korter wordt. Echter, hoe korter de tijd des te hoger zal een gecompleteerde loopz scoren. Wanneer u A met twee spelers speelt, gebeurt dit gelijktijdig waarbij elke spelers zelfs op een eigen moeilijkheidsgraad kan spelen!

MS-DOS



In spel B begint u gewoon op het laagste level, maar wordt na iedere tiende loopz de moeilijkheidsgraad verhoogd. Twee spelers spelen om beurten en hebben een gezamenlijke score.

Spel C kent in totaal vijftig velden, in ieder veld wordt eerst een gecompleteerde loopz getoond waarna bepaalde stukken verwijderd worden. Aan u de taak de loopz weer in elkaar te zetten, waarbij u uiteraard ook stukken pijp kunt verwachten die écht niet passen. Na ieder vijfde scherm krijgt u een password.

BONUS-SPELLEN

Naast extra levens en punten (in spel A zelfs 100.000 punten voor een loopz op level 9 die alle 126 vlakken van het bord beslaat!) kunt in in spel B en C ook nog twee bonus-spellen tegenkomen. Het eerste bonus-spel verschijnt wanneer u het speelveld helemaal leeg heeft gemaakt (geen stukken pijp laten slingeren). In dit spel verdwijnt een loopz **niet** van het bord. Zorgvuldig plaatsen derhalve! Het tweede bonus-spel verschijnt alleen dan wanneer u met een loopz méér punten scoort dan de op het scherm aangegeven *target score*. Om dat aantal punten te halen hebben we het dan wel over een loopz die meer dan de helft van het bord beslaat!

Tot slot, in spel A en B krijgt u af en toe 'gophers', deze kunt u op een incomplete loopz laten vallen waardoor deze verdwijnt.
De bediening geschiedt met toetsenbord, muis of joystick. Bij twee spelers kent het spel de optie voor twee joysticks (bij gebruik van een twee-poorts gamecard uiteraard). Het spel wordt op een 720Kb 3.5" diskette geleverd.

Dat wordt dus weer afkicken! Lekker spel, dat behoorlijk verslavend werkt. Alleen op de wat hogere niveaus werd het me toch wat tè hectisch op mijn 386/ 33Mhz. Maar op een XT of AT is dit uitstekend te spelen. En waar vind je tegenwoordig nog CGA of EGA spellen, en zeker van zo'n kwaliteit? Jammer alleen dat de in de handleiding vermelde Hercules optie bij ons niet bleek te werken.

Aanrader!

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: AudioGenic
MS-DOS ƒ 39,95/BEF. 779
Video: CGA/EGA/VGA/MCGA/Tandy/Amstrad/Plantronics
Audio: AdLib, Roland LAPC-1
Systeemeis: Geen DOS 4.xx



DEATH

laatste moment bedacht, verhaalt van een ijzingwekkende diepte in de spiegel, waarin zich een machtig magisch en boosaardig wezen verschuilt. Dit wezen neemt de gedaante van de tegenstander aan.

UW TOEKOMST

Het spel begint in het kasteel van Kazan-Gor. U heeft de spiegel met uw zwaard verbrijzeld en zoals voorspeld verschijnen er uit de resten zeven magische wezens die hun toevlucht zoeken in de torens van het kasteel. Het is uw taak (en doel) deze zeven wezens te vernietigen en te voorkomen dat de spiegel op magische wijze hersteld wordt.

Gelukkig hangt niet alles af van brute kracht. Aan het begin van het spel moet u bepalen welke vier Kai vaardigheden u wilt bezitten. U kunt kiezen uit psi (om een vijand te verlammen), dierenliefde (om de tegenstanders te laten denken dat u een wolf bent), onzichtbaarheid, zesde zintuig (om niet te verdwalen), heiligheid (om onzichtbare demonen te kunnen zien), wapenkunde en genezing. Iedere vaardigheid is slechts beperkt te gebruiken.
De keuze van de vaardigheden is bepalend voor de moeilijkheidsgraad van het spel. Wanneer u de verkeerde vaardigheden kiest, zult u het uiterst moeilijk krijgen.



Lone Wolf is uitsluitend geschikt voor één speler en kan met de joystick of het toetsenbord gespeeld worden.

Een platform hak-en-sla-derop-spel is misschien wel de beste omschrijving. Verduveld moeilijk dat wel! Op zich steekt *Lone Wolf* niet echt boven de massa uit. Het is in feite zelfs verouderd: geen VGA of geluidskaarten ondersteuning.
Maar waar vindt men tegenwoordig nog een beetje fatsoenlijk Hercules/CGA/EGA spel? En voor zo'n prijsje?

Voor VGA en 386/486 bezitters is er beter te krijgen, voor wie een XT of eenvoudige AT heeft is *Lone Wolf* het overwegen waard.

Harry d'Emme

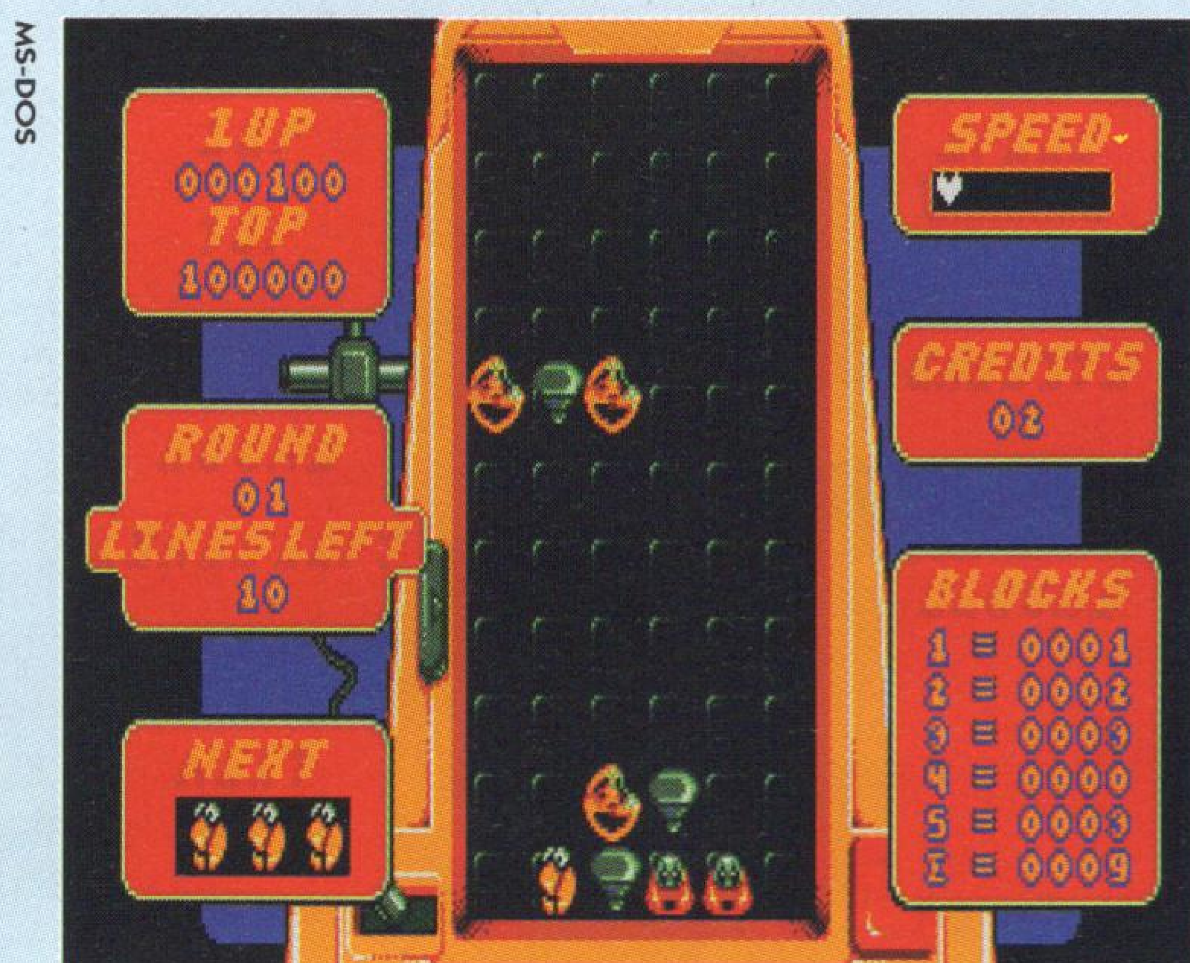
PRODUKT INFO

Fabrikant: Audiogenic
MS-DOS ƒ 39,95/BEF. 779
Video: Herc/CGA/EGA/Tandy
Audio: PC speaker
Systeemeis: geen



STACK UP

GEEN VERONTRUSTENDE VERHALEN OVER HELDEN, VERDWENEN EILANDEN, VERONTRUSTE BEVOLKINGEN ENZOVOORTS. NEE, DE MAKERS VAN *STACK UP* HEBBEN DE HISTORIE VAN HET FAMEUZE *TETRIS* GOED DOORGENOMEN. HIER HEEFT DEZE COMBINATIE VAN ARCADE-, BEHENDIGHEIDS-, EN PUZZELSPEL NAMELIJK VEEL VAN WEG.



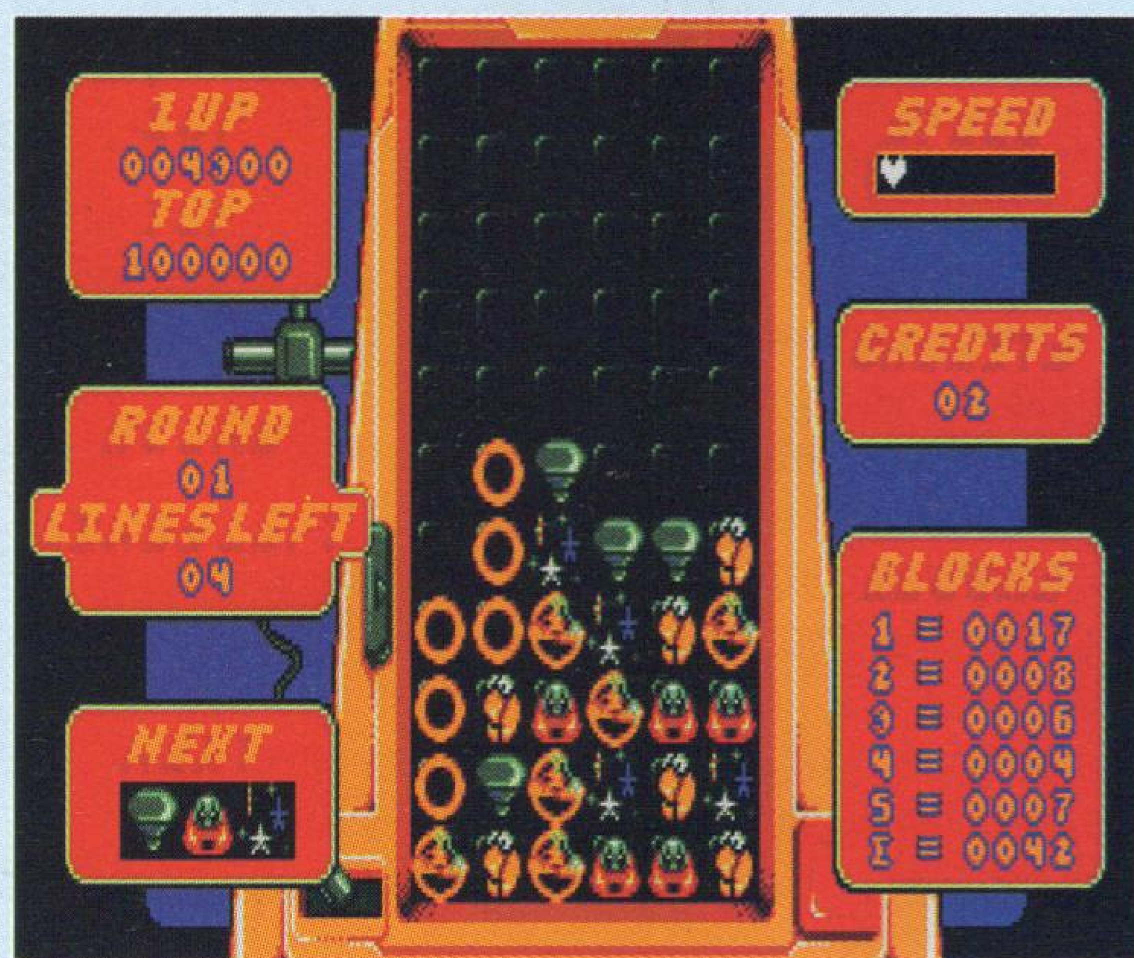
MS-DOS

In *Stack Up* vallen drie, van elkaar onafhankelijke, figuren naast elkaar naar beneden. Door op de spatiebalk te drukken kunt u de figuren onderling verschuiven. Het is de bedoeling om drie op een rij te krijgen. Als u het na veel tobben drie dezelfde figuurtjes horizontaal, verticaal of diagonaal naast elkaar heeft liggen, dan verdwijnen deze drie, waardoor alles wat erbovenop lag naar beneden komt. Ontstaat hierdoor wéér een lijn van drie of meer, dan krijgt u dubbele punten. Met een beetje geluk storten er hele rijen naar beneden, wat zeer goed is voor het puntentotaal.
Aan het einde van een level berekent de computer hoeveel lege hokjes nog in het veld over zijn, dit levert dan weer de nodige hoeveelheid bonuspunten op.

Het spel bevat een oefenoptie met verschillende snelheden. De omlaagvallende figuurtjes variëren van maantjes en bellen tot weersymbolen en verkeersborden. Hoe verder u in het spel komt, des te moeilijker wordt het. In sommige velden scoren alleen diagonale lijnen, verschijnen er blokken die niet weg gaan en soms wordt de links/rechts besturing opeens gespiegeld.
Stack Up is een zogenaamd budgetspel, dat wil zeggen laaggeprijsd. Het wordt in een klein kartonnen doosje geleverd, niet veel groter dan vijf op elkaar gestapelde diskettes. In dit doosje zitten de handleiding en een 3.5 inch diskette. De handleiding is een A4-tje, waarop in drie talen, voor de Atari ST, Amiga en PC het hoe, wat en waarom van *Stack Up* uitgelegd wordt.

Door de eenvoudige opzet van dit spel kan het op vrijwel elke configuratie vlekkeloos draaien. Het nadeel is dat het voor de moderne computergebruiker weinig stof zal doen opwaaien. De grafische kwaliteit is niet echt opzienbarend. Voor de fans van *Tetris* is dit, zeker voor het geld, een leuke variant op hun verslaving. Boeide *Tetris* u al niet, dan zal *Stack Up* u zeker niet boeien.

Erik van Wijk



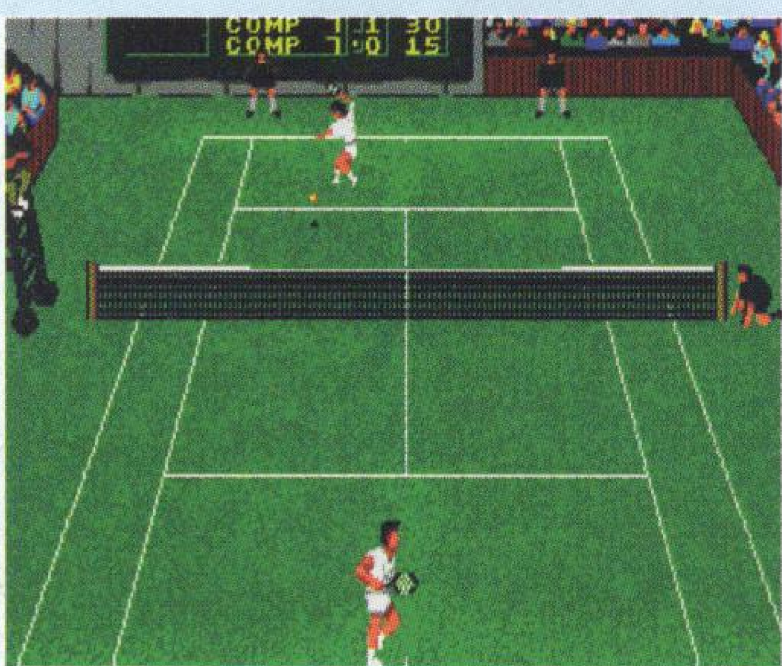
MS-DOS

PRODUKT INFO

Fabrikant: Zeppelin
Amiga ƒ 39,95/BEF. 779
Atari ST ƒ 39,95/BEF. 779
MS-DOS ƒ 39,95/BEF. 779
Video: EGA/VGA
Audio: Soundblaster/PC Speaker
Systeemeis: 512 Kb, DOS 3.1 of later
Besturing: joystick, toetsenbord

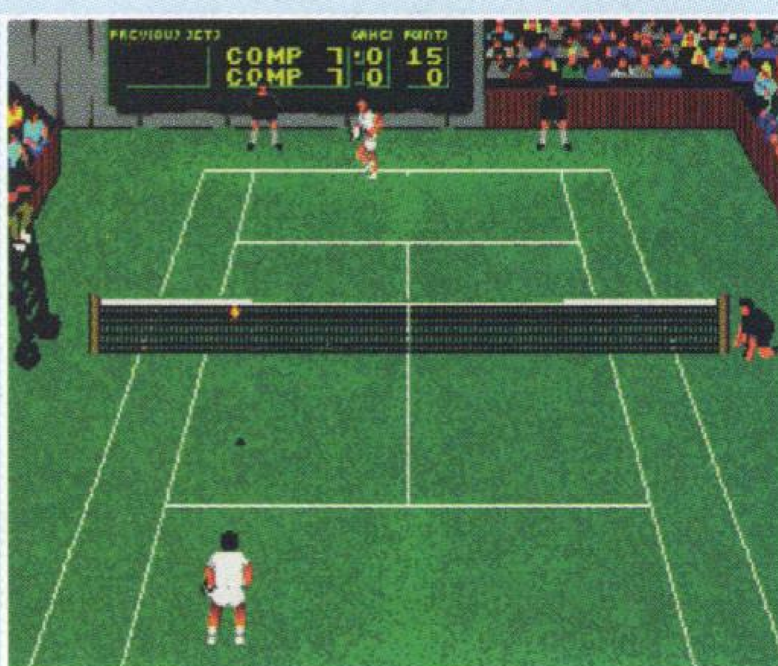
INTERNATIONAL TENNIS

6-4, 6-2, 5-4 EN 40-30, M'N EERSTE MATCHPOINT. HET IS DOODSTIL OP HET CENTRECOURT. IK SERVEER........ UIT. DE DRUK WORDT STEEDS GROTER. M'N TWEEDE SERVICE IS IN EN MIJN TEGENSTANDER SLAAT HEM TERUG, EEN MOOIE RETURN, MAAR MET VEEL MOEITE WEET IK TOCH NOG EEN KORTE BAL TE GEVEN. MIJN TEGENSTANDER KOMT OP EN SLAAT TERUG. DE BAL STUITERT HOOG, DIT WORDT EEN MAKKIE.... EN JA HOOR EEN PRACHTIGE PASSING MAAK IK HET AF. GAME, SET AND MATCH, MISTER ROB VAN DE WEERD


MS-DOS

We hebben de afgelopen maanden flink kunnen smullen van tennis op het hoogste niveau (Wimbledon, Roland Garros). Voor diegene die nu zelf wel eens een balletje willen slaan, maar absoluut niet moe willen worden (echt, die mensen zijn er), is er nu *International Tennis*, het zoveelste tennisspel voor de PC.

We zien gelijk al dat we te maken hebben met een vrij eenvoudig spel; een klein doosje met een velletje als handleiding. Waarom zo'n kleine handleiding? Simpelweg omdat het spel zo eenvoudig is dat er geen extra opties uitgelegd hoeven worden. Men kan alleen kiezen tussen een mannelijke of vrouwelijke speler (of dubbel, mix) en de baansoort; gravel, gras, hardcourt. Alleen nog even de naam intypen en spelen maar!


MS-DOS

De bediening is ook weer erg simpel gehouden. Men kan de bal alleen naar links en rechts plaatsen. Niks geen snoekduiken, topspin, of effectballen. Een korte bal is wel mogelijk. Men kan op zeven moeilijkheidsgraden tegen de computer spelen. Level een is tamelijk eenvoudig, maar in level zeven wordt het toch nog zweten geblazen. Een minpuntje van het programma is dat men geen toernooien kan spelen, na een wedstrijdje, gewonnen of verloren, verschijnt het startmenu voor een nieuwe wedstrijd.

Ik ben zelf een groot tennisliefhebber dus ik kon nu eindelijk ook mijn "talenten" op de computer botvieren. Het spel zelf is vrij eenvoudig, maar eenvoud siert het computerspel. Het beeld is goed, doch niet spectaculair. Helaas lukte het mij niet het programma met een Soundblaster aan de praat te krijgen (bug?). Via de interne speaker hoort men alleen in het begin een muziekje; daarna blijft het stil. Ik wist dat het bij tennis stil moest zijn, maar zo stil!
De bediening is lekker simpel en dat maakt het leuk om zo even snel een potje te spelen. De tweespelersoptie (die er gelukkig wel is) maakt het geheel nog ietsje leuker. Dit programma is z'n geld best waard, al is het wel erg beperkt. Voor wie echt professioneel aan de slag wil is er natuurlijke het veel betere *Pro Tennis Tour II*.

Aardig!



Rob van der Weerd

PRODUKTINFO:

Fabrikant: Zeppelin
Amiga: ƒ 39,50/ BEF 779
MS-DOS: ƒ 39,50/ BEF 779
Beeld: EGA/VGA
Geluid: Soundblaster

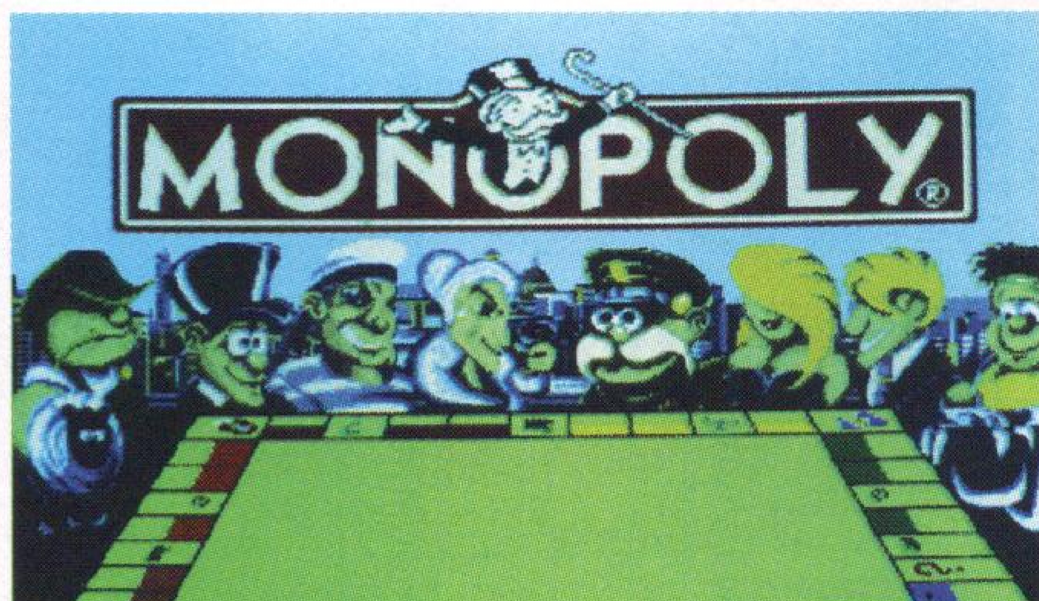
MONOPOLY

TJA, WAT MOETEN WE DAAR NOG OVER VERTELLEN. *MONOPOLY* IS EEN VAN DE MEEST SUCCESVOLLE GEZELSCHAPSPELLEN ALLER TIJDEN, DUS DE SPELREGELS UITLEGGEN LIJKT ME NOGAL OVERBODIG. MAAR GAUW OVER DUS NAAR HET SPEL.

Monopoly is altijd een van mijn favoriete spellen geweest. Niet alleen omdat het om geld gaat (wat volgens mij de meeste mensen wel aanspreekt), maar ook het streven naar meer en het kapot maken van de tegenstanders vind ik prachtig.

Monopoly kunt u alleen of met meerdere spelers spelen (met een maximum van acht, al dan niet door de computer bestuurd). Iedere speler mag eerst z'n eigen pion kiezen. Bij iedere pion hoort een persoon op het scherm. Kiest u bijvoorbeeld het kruiwagentje als pion, dan bent u een boertje op het scherm. Zo heeft iedere pion zijn eigen "baas". Iedereen mag een keer gooien en degene met het hoogste aantal ogen mag beginnen. Na de eerste worp viel me gelijk al iets op. U gooit, ziet (van

MS-DOS



bovenaf) dat de pion zich over het bord verplaatst en vervolgens ziet u hoe de pion vrolijk het straatje inloopt (van de zijkant). Dit is erg typerend voor het spel, want het staat bol van de animaties. Iedere speler heeft z'n eigen animaties en eigen muziek. Zo marcheert de pion van generaal Hobnail onder luid tromgeroffel de straat binnen.

Er wordt gespeeld volgens de normale regels maar met (voor mij) een rare uitzondering. Wanneer men op een straat komt die nog vrij is heeft men de keuze tussen kopen of niet kopen. Kiest men voor het laatste dan wordt de straat (die bv $220 kost) voor $10 aangeboden en kunnen de medespelers daarop gaan bieden. Speelt u echter met z'n tweeën dan kan de ander de straat gewoon voor $10 kopen en is dus mooi goedkoop uit.

Een tip willen we alvast geven. Ga in het begin niet te royaal met het geld om (wat ik dus wel deed)! Ik zat na een poosje al diep in de schulden en kon m'n medespelers niet meer betalen. Vele boze blikken waren het gevolg. Als u zich in zo'n wanhopige situatie bevindt is er nog maar een uitweg...... opgeven. Donkere wolken pakten zich boven mij samen en met een felle bliksemflits was mijn poppetje van het scherm verdwenen. Einde spel!

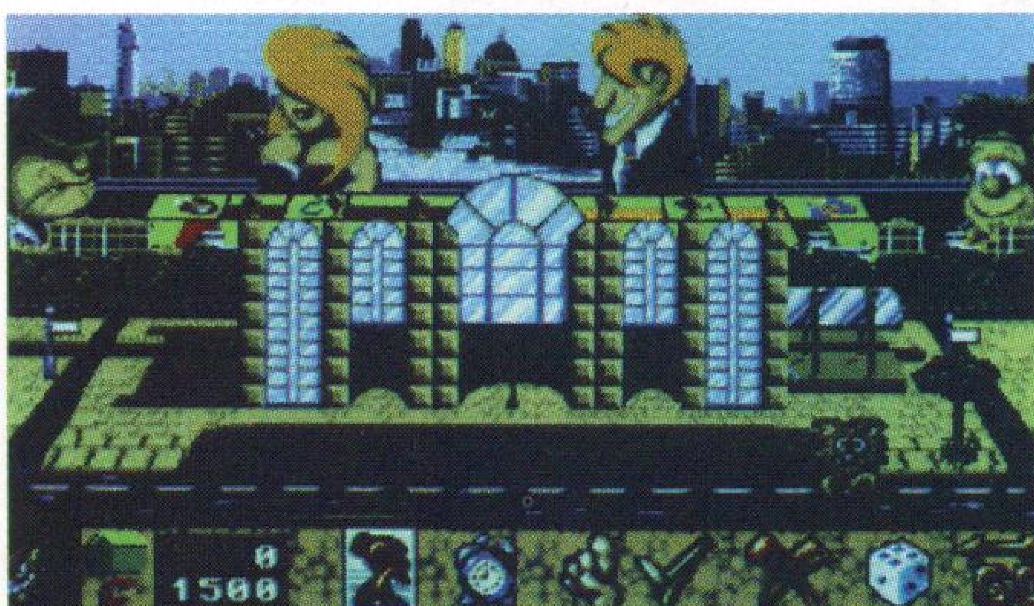
Ik moet eerlijk zeggen dat dit spel me een beetje tegenviel. De vele animaties zijn allemaal wel leuk en aardig, maar het kan gewoon veel beter. Na een poosje beginnen de animaties zelfs vervelend te worden en er is geen mogelijkheid om ze uit te zetten. Het beeld is aardig, en de personen zien er leuk uit. Voor het geluid wordt gebruik gemaakt van diverse voc-files die goed klinken.

Dit is echt zo'n spel dat niet echt goed is, maar ook niet slecht, het hangt er zo'n beetje tussenin. Alleen de echte *Monopoly* fan zal hier waarschijnlijk veel plezier aan beleven.

Middelmatig!

Rob van der Weerd

MS-DOS



PRODUKTINFO

Fabrikant: Supervision
MS-DOS: *f* 99,00/ BEF 1919
Beeld: EGA/VGA
Geluid: Soundblaster
Min. Config: 386, 640 Kb, harddisk

ONDER WINDOW$ HET CASINO

"FAIT VOS JEUX, RIEN NE VA PLUS", OFTEWEL "HET GELD IS NIET MEER VAN U". DAT IS WAT WIJ RIJMDEN ALS WE DEZE OERKRETEN VAN DE ROULETTETAFEL HOORDEN.

GOKKEN IS ALTIJD EEN HOBBY VAN DE MENS GEWEEST. ZE HEBBEN ER ZELFS EEN EILAND VOL MEE GEKREGEN. IN ENGELAND NAMELIJK, HET (EI)LAND WAAR IK OP DOELDE, GOKKEN ZE WAARLIJK OP VAN ALLES. BEHALVE GOKKEN OP DE BEKENDE KERMISSEN LANGS DE KUST (SCARBOROUGH FAIR) OF HET GOKKEN OP HUISDIEREN ALS PAARDEN EN HONDEN KON MEN ENIGE TIJD GELEDEN OOK GOKKEN OVER DE NAAM DIE HET VOORMALIGE PRINSELIJK PAAR AAN HUN EERST-GEBORENE ZOU GEVEN. HET IS DAAROM NIET ZO GEK DAT HET ENGELSE SOFTWARE-BEDRIJF VIRGIN UITKOMT MET EEN GROTE CASINO COMPILATIE.

EEN ANDER CASINOSPEL WORDT DOOR HET AMERIKAANSE WIZARD WORKS GELEVERD. HUN VERSIE VAN BLACKJACK (NOG ZO'N CASINO-KRAKER) HEBBEN WE OOK METEEN MAAR MEEGENOMEN.

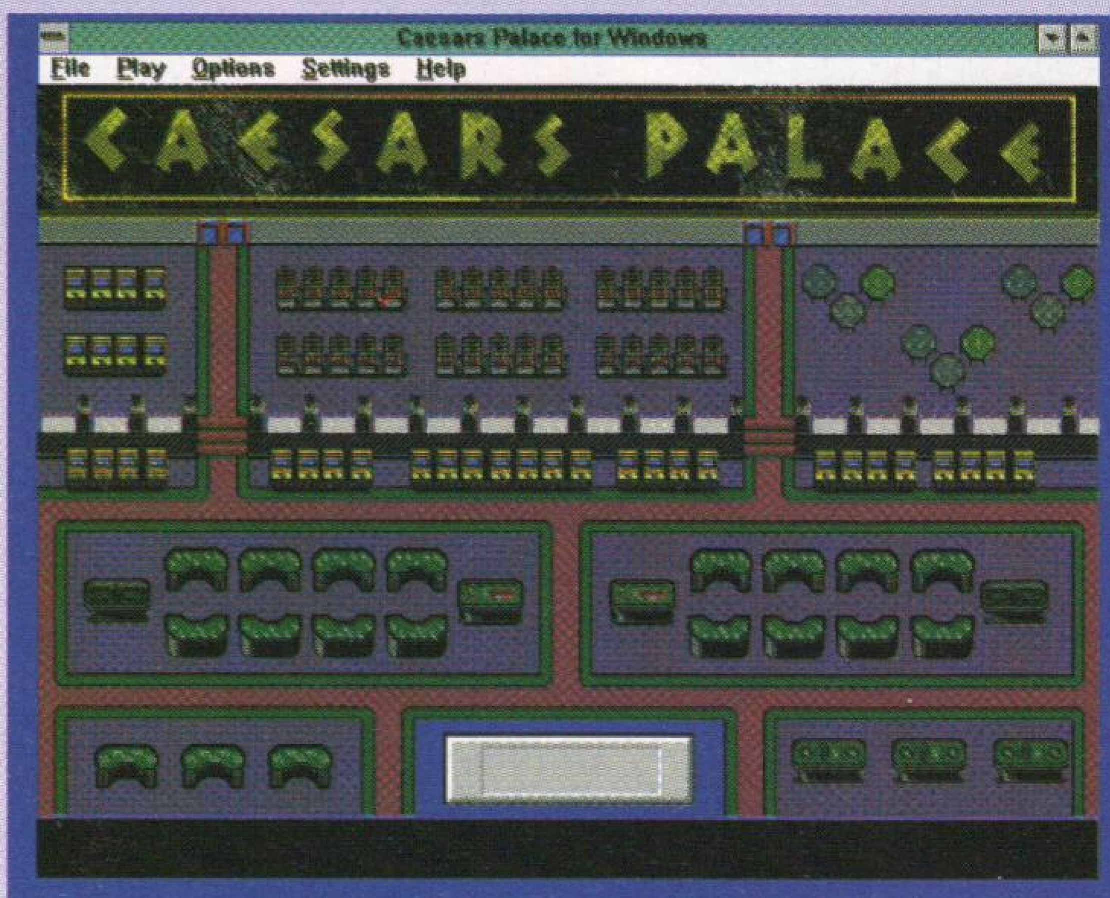
CAESARS PALACE

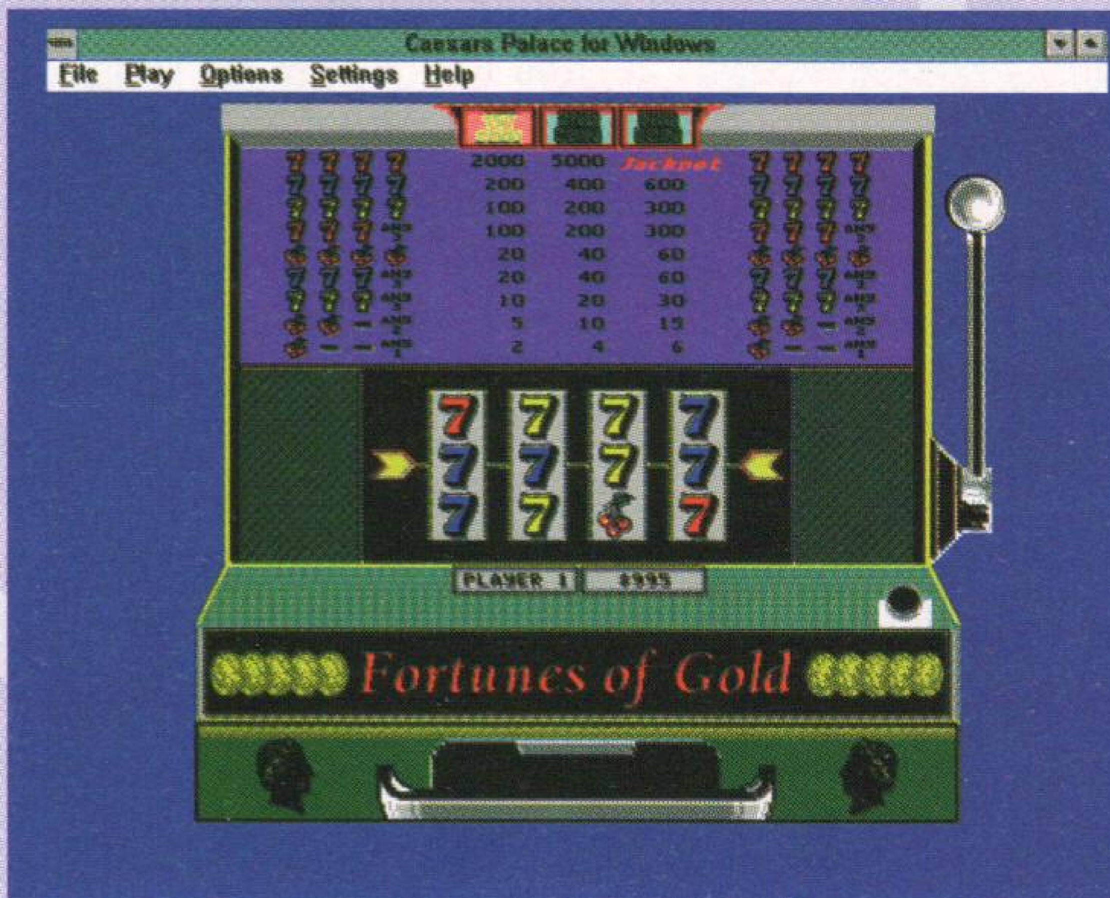
Ook de Romeinen waren gokkers in hart en nieren, maar verder dan de naam en het plaatje van een Romein aan het begin van het spel gaat de overeenkomst niet. Maar dat is ook niet nodig, dit spel is immers gebaseerd op het beroemde *Caesar's Palace* in Las Vegas. Dit casino is geheel in Romeinse stijl opgetrokken en is het ware toonbeeld van kitsch. Maar dat kan gerust aan Amerikanen overgelaten worden.

Laten we eens een kijkje nemen in het paleis van de aanbidder van de o zo schone Cleopatra. Het spel begint met een soort plattegrond van een speelzaal (we zijn in Caesars Palace geweest, lijkt er niet op!). In de zaal kunnen de aanwezigen uit verschillende spellen kiezen.

BLACKJACK (EENEN-TWINTIGEN)

Elke speler krijgt van twee kaarten. Ook de dealer krijgt twee kaarten, één hiervan wordt naar boven gekeerd; u kunt de waarde van deze kaart dus zien.
Van de kaarten 2-10 telt de getoonde waarde. Plaatjes tellen voor tien. De Aas telt voor één of elf punten, dit mag de speler zelf beslissen. De waarde van de Aas mag tijdens het spel wisselen.
Het doel van het spel is om dichter bij de 21 te komen dan de dealer, echter zonder over de 21 te gaan. De speler neemt zoveel kaarten als hij denkt nodig te hebben. Als u meer kaarten nodig heeft kunt u dit doen door deze optie aan te klikken. De dealer geeft u dan een kaart met de afbeelding naar boven. Wilt u nog een kaart, dan doet u het voorafgaande nogmaals. Dit doet u totdat u tevreden met uw kaarten. Als u over de 21 bent gegaan is voor u het spel uit. U geeft dan de kaarten terug aan de dealer en overhandigt het ingezette bedrag. Als uw eerste twee kaarten een aas en een plaatje zijn heeft u blackjack, u krijgt nu anderhalf maal uw inzet uitbetaald, mits de dealer niet ook blackjack heeft.
Als alle spelers kaarten naar hun zin hebben, laat de dealer zijn tweede kaart zien. Is het totaal minder dan 17 of heeft hij een 'zachte' 17 (aas met een zes) dan moet hij kaarten trekken totdat hij meer dan 17 punten heeft. Als u evenveel punten heeft als de dealer wint er niemand.
De opties double en splitsen zijn ook aanwezig.







DRAW POKER

Bij *Draw Poker* moet u 'de beste hand' van de pot proberen te verkrijgen. Elke speler zet een bepaald bedrag in aan het begin van het spel. Iedereen krijgt vijf kaarten, heeft de speler een goede hand dan begint hij te wedden. De speler heeft de kans om te stoppen, evenveel in te zetten of meer in te zetten dan de tegenstanders. Als de weddenschap is ingezet kan de speler een of meerdere kaarten ruilen om een betere hand te krijgen. Er kan tot drie of vier kaarten gekocht worden. De speler die de beste hand overhoudt wint het spel.

5-CARD STUD

Ook met dit spel moet u proberen de beste hand over te houden. In tegenstelling tot poker krijgt de speler nu één kaart met de afbeelding naar beneden gekeerd. De vier andere kaarten worden wel zichtbaar gegeven. Dit gaat met een kaart tegelijk (iedereen heeft eerst kaart 1, dan kaart 2 etc.) De speler met de beste zichtbare kaart kan de weddenschap beginnen.
Als elke speler zijn vier kaarten heeft wordt de onbekende kaart omgedraaid. De speler met de beste hand wint het spel.

7-CARD STUD

Dit is hetzelfde als 5-Card Stud, maar nu met zeven kaarten.

BACCARAT

Dit spel wordt gespeeld met acht spellen kaarten. Er zijn twee bundels met twee kaarten, waarvan gedeeld wordt. De eerste en de derde kaart gaan naar de speler, de tweede en de vierde kaart gaan naar de dealer. Het doel van het spel is om een puntentotaal te bereiken dat zo dicht mogelijk bij de negen ligt. Azen tellen als één, voor de kaarten twee tot en met negen gelden de respectievelijke waarden. Tienen en plaatjes hebben geen waarde. Als de gecombineerde waarde van de kaarten de negen overschrijdt, wordt alleen het laatste cijfer van het getal genomen. Bijvoorbeeld:

Vrouw, 8	= 8
4, Aas, Boer	= 5
8,	= 7

Als er gedeeld is noemt de dealer de score van beide bundels. Is dit acht of negen dan heet dit 'natural' en er worden geen kaarten meer bijgekocht door de spelers. De dealer mag verzoeken om een derde kaart voor eerst de speler en dan de dealer. Dit kan met ten hoogste één kaart. Het kopen van extra kaarten gaat volgens vaststaande regels.
Diegene die het dichtst bij de negen is wint, en krijgt één op één uitbetaald. Als de bank wint moet er 5% commissie worden uitbetaald. Als alle spelers evenveel punten hebben, is het gelijkspel; geen van de spelers wint of

IN: WINNEN OF VERLIEZEN

verliest. Als dit gebeurt en er is gewed op een gelijkspel wordt er 8 tegen 1 uitbetaald.

ROULETTE

Roulette is een van de eenvoudigste spellen om te leren. Er kunnen verschillende bedragen ingezet worden. Na het inzetten gaat de roulette draaien. Als het balletje stil ligt worden de winnende gebieden op de tafel grijs aangegeven, de verliezers raken hun geld kwijt, de winnaars krijgen uitbetaald. Het wiel bestaat uit 38 nummers, 1 tot 36, de 0 en de 00. Een fiche kan op 14 manieren neergelegd worden.

CRAPS

Dit is een dobbelspel waar het vooral belangrijk is om van te voren te voorspellen hoe de steen gaat rollen. Uiteraard kunt u hier ook fors gokken.

PAI-GOW POKER

Een pokervariant.

JOKER'S WILD

Een een-armige bandiet.

VIDEO 21

Eenentwintigen op een soort fruitautomaat, jammer dat het ding niet echt uitbetaalt.

VIDEO POKER

Dezelfde machine als bij Video 21. Poker is nu het spel dat gespeeld wordt.

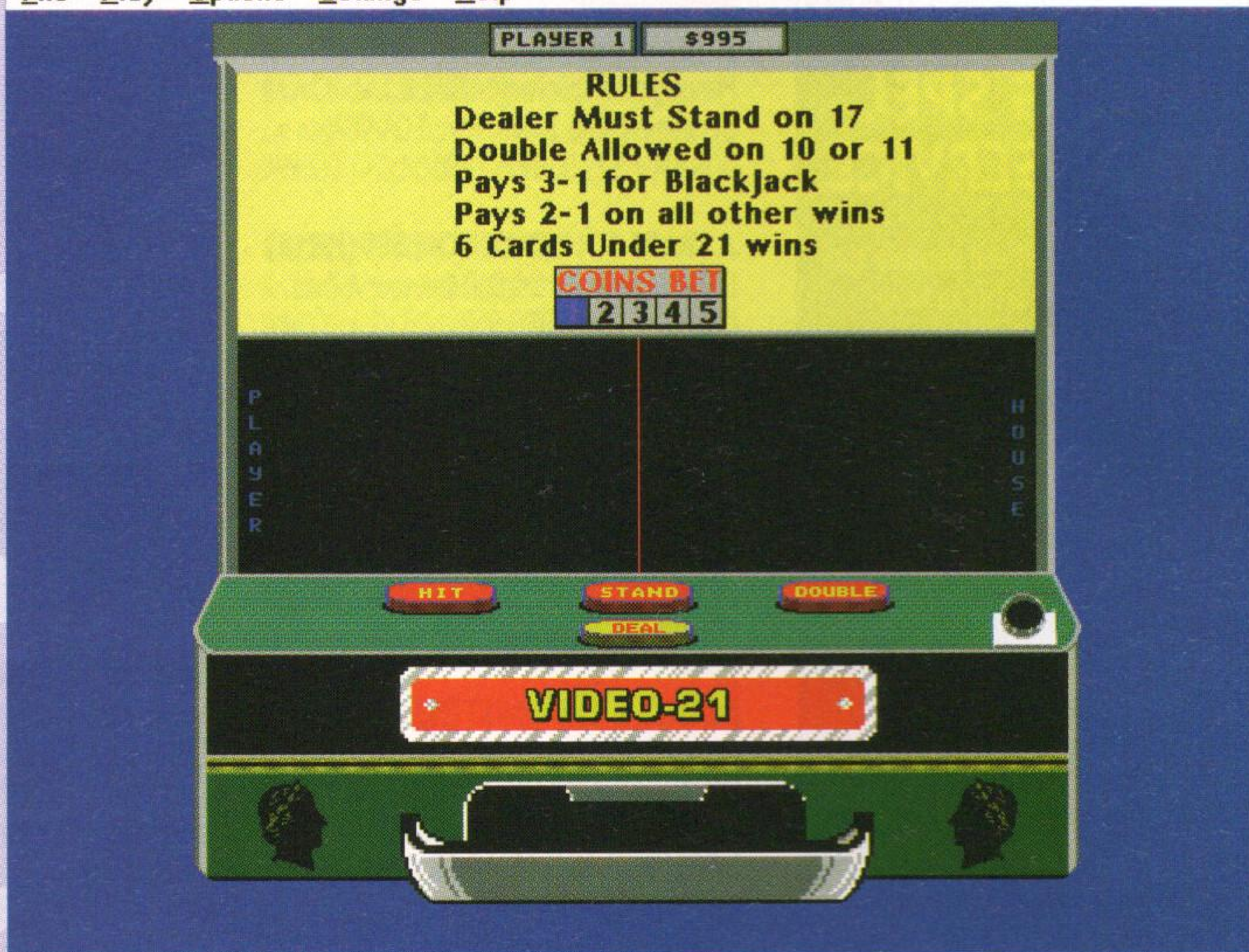
VIDEO KENO

Video Keno is een soort bingospel, waar niet zo snel mee gewonnen kan worden. De speler kiest tot 10 getallen van 1 tot 80. Na een selectie gemaakt te hebben kan er ingezet worden, dan kiest de machine willekeurig 20 getallen. Al naar gelang het aantal juist gekozen nummers wordt er uitbetaald. Tot een uitbetaling van 10.000 op 1 kunt u verdienen als alle 10 de getallen goed zijn. Bij elke beurt kunt u de gekozen getallen aanpassen.

Fortunes of Gold Slot Machine
Seven Hills Of Rome Slot Machine
The Mighty Gladiators Slot Machine
Dit zijn drie vermakelijke uitvoeringen van de bekende fruitautomaten die we ook kennen van Piet Patat, de snackbar op de hoek.

Ik moet eerlijk bekennen, kaarten is niet mijn sterkste punt. Landkaarten, daar houd ik van. Van speelkaarten moet ik niet zoveel hebben. De charme van het casinobezoek vind ik meer het mensjes kijken dan de spellen op zich.
Caesars Palace **is een zeer realistische simulatie van de vermakelijkheden van een casino. Niet alle spellen zijn zo uitgebreid als in een echt casino (zo kunt u bij** ***Blackjack*** **bijvoorbeeld niet op 'insurance' wedden) maar voor wie ervan houdt is het zeker het spelen waard.**
Grafisch zien de spellen er goed uit. Een misser van formaat is het geluid. De bekende geluidskaarten worden niet ondersteund. Het enige wat rest is enig gekreun en gesteun uit de PC speaker. Mag ik dat in deze tijd van Multimedia, CD-I et cetera een schande vinden? Virgin heeft medegedeeld aan een nieuwe versie te werken.

MS-DOS



Charles "geen geld" Matou

PRODUKT INFO

Fabrikant: Virgin Games
MS-DOS WINDOWS ƒ 129,50/BEF. 2499
Video: VGA
Audio: PC speaker
Systeemeis: Windows



WINDOWS BLACKJACK

Wanneer u eenentwintigen wel aardig vindt, maar andere spellen u wat minder aanspreken, dan kunt u wellicht Windows Blackjack eens proberen. Dit spel dat, zoals de titel reeds meldt, ook onder Windows draait legt zich toe op dit kaartspel. Op het scherm verschijnt een professionele Blackjack tafel. In tegenstelling tot het hiervoor besproken spel, kan *Windows Blackjack* z'n mondje aardig roeren. Elke 'call' wordt uitgesproken door een dame met een uitgesproken Amerikaans accent. Wellicht is ze verkouden, want ze praat nogal nasaal. Als er gekozen wordt voor computer-medespelers zult u merken dat deze ook praten. Op zich zijn er leuke stemmen gebruikt. Maar na een tijdje begint het geklep toch te irriteren. Gelukkig kan het geluid via het programma uitgezet worden.
Deze *Blackjack* uitvoering is zeer uitgebreid. Zo kan er behalve double of split spelen ook gekozen worden voor wedden op insurance.
Dat er echt gekeken is naar de werkelijkheid is te zien aan de mogelijkheid om de dealer een fooi te geven. Het is verstandig om dit regelmatig te doen, de dealer heeft als hij regelmatig getipt wordt een stuk minder haast. En vliegen vang je met stroop en niet met azijn, dus *what the heck*?

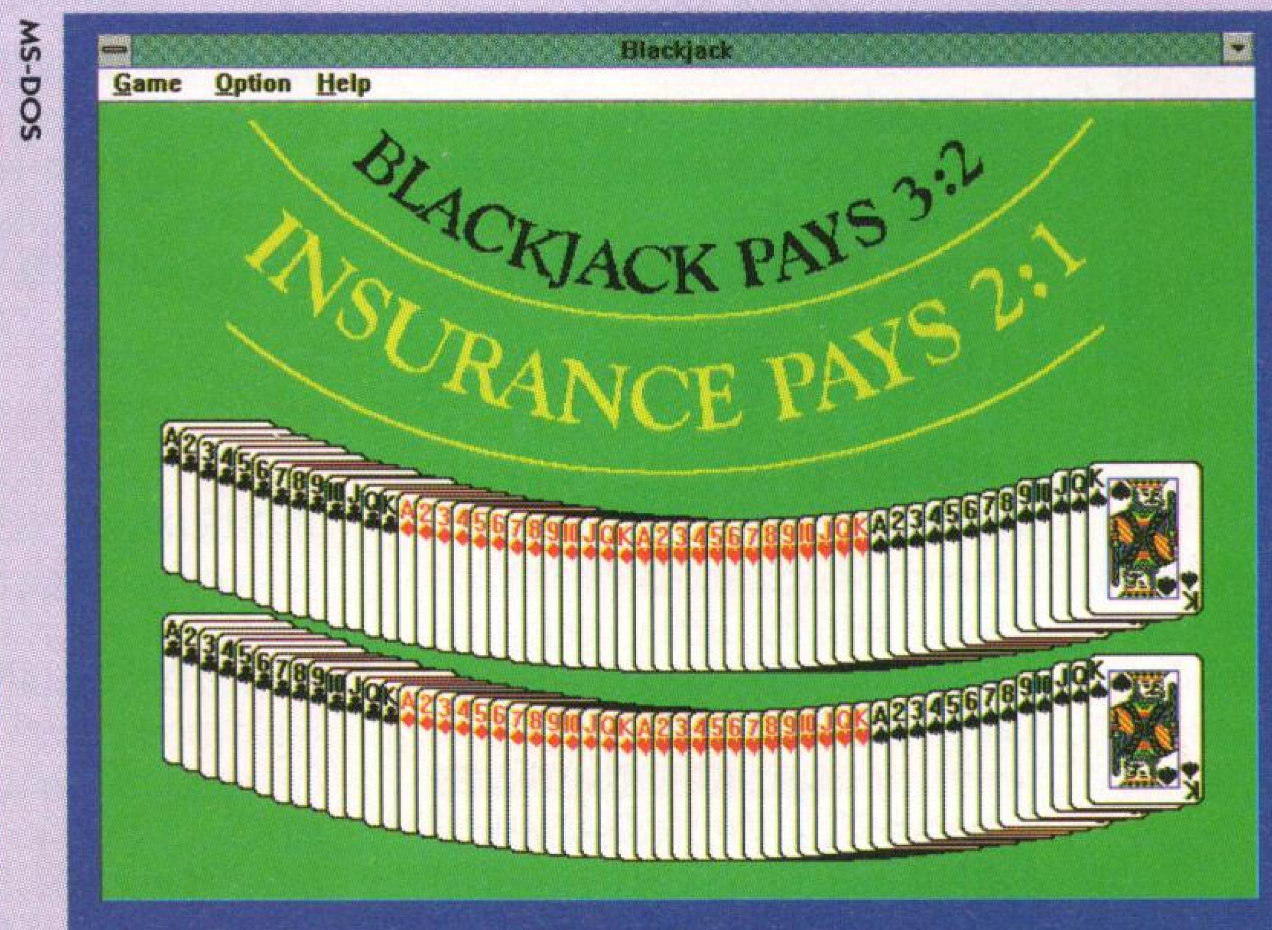
MS-DOS



Het begeleidende handboek is zeer lezenswaardig. Allerlei Blackjack strategieën worden uit de doeken gedaan. Bij het spelen kan dan ook uit de verschillende spelstrategieën gekozen worden.

U kunt met *Blackjack Windows* ook nog wat leren: het in een oogopslag weten van de waarde van een aantal kaarten. Dit tellen van de kaarten kan in het programma getraind worden. Er wordt een spel gegeven waar per periode een kaart getrokken wordt. Deze interval is in te stellen en loopt van 3 seconden tot 1/10 seconde.

MS-DOS



Blackjack Windows **is een zeer verzorgd produkt. Alle aspecten van het spel komen aan de orde. Ook het spelen met strategieën behoort tot de mogelijkheden. Menselijke trekjes als het geven van een fooi aan de dealer heeft het spel ook. Mede door de uitstekende geluidseffecten is spelen met** ***Blackjack Windows*** **een waar genoegen.**

Charles "waar is die kaart" Matou

PRODUKT INFO

Fabrikant: WizardWorks
MS-DOS WINDOWS ƒ 79,50/BEF. 1549
Video: VGA
Audio: Soundblaster
Systeemeis: Windows



HET BETERE SPEL

HOOG SPEL SERVICE

HOOG SPEL LEZER-SERVICE

U kent dat wel, u wilt een bepaald spel hebben en nergens is het te koop. Met ingang van heden is dat afgelopen. Bel Ludmilla, geef uw droomspel op en binnen 24 uur weet u of het spel nog leverbaar is, wat de prijs is en hoe lang levering gaat duren. Probeer het eens, u zult versteld staan!! Met name het aanbod voor Atari ST, C64 en MacIntosh is wisselend.
Uiteraard blijven aanbiedingen uit vorige nummers van Hoog Spel geldig (zolang de voorraad strekt!). Geen getreuzel, bel :

HOOG SPEL LEZER-SERVICE
020-6756888
vraag naar Ludmilla!

WANNEER GERECENSEERD?

Indien een spel in Hoog Spel gerecenseerd is, wordt dit tussen haakjes achter de titel aangegeven. Voorbeeld:

CRUISE FOR A CORPSE (HS6)

betekent dat een recensie van dit spel in Hoog Spel 6 te vinden is.

NABESTELLEN OUDE NUMMERS

Heeft u een nummer van Hoog Spel gemist? Gelukkig is het mogelijk Hoog Spellen na te bestellen. Maak daartoe *f* 7,95 per nummer over naar een onzer rekeningen onder vermelding van de gewenste editie(s). U hoeft de bestelbon hiervoor niet in te zenden. **Verzendkosten zijn voor rekening van Hoog Spel!**
LET OP!! Voor België: u kunt oude nummers alleen bestellen met een Eurocheque voor het juiste bedrag in guldens. Helaas is vanwege de zeer hoge, internationale bankkosten (hoezo Maastricht?) een andere betalingswijze niet mogelijk.

Vanwege de gigantische hoeveelheid spelbesprekingen in ieder nummer van Hoog Spel ontbreekt ons de ruimte de inhoud van ieder nummer weer te geven. Zoekt u de bespreking van een specifiek spel, bel dan even met Ludmilla! Zij weet precies wat waar staat. Voor de vastlopers is het misschien handig te weten dat de Queeste gestart is in Hoog Spel 3 en de Kerker in Hoog Spel 5.

MS-DOS

LET OP: Altijd minimaal 640K RAM en DOS 5.0 benodigd. Alle spellen worden op High Density 1,44 Mb 3.5" diskettes geleverd, 5.25" versies zijn niet langer leverbaar. Onder Systeemeis wordt de minimale configuratie verstaan, indien niet anders vermeld, is de minimale systeemeis VGA en harddisk.

10 INTELLIGENT GAMES (HS18)
Diverse denkspellen waaronder schaken, bridge, Go, Othello en Backgammon.
Systeemeis: 286 10Mhz, EGA/VGA
DOS420 *f* 99,00/BEF. 1899

A TRAIN (HS11)
Planologische spoorweg simulatie
Systeemeis: 286 10Mhz, Herc/EGA/VGA
DOS204 *f* 129,50/BEF. 2450

A TRAIN CONSTRUCTION SET (HS18)
Bouw uw eigen wereld. Datadisk voor *A Train*
DOS367 *f* 49,50/BEF. 950

A TRAIN DELUXE (HS11 & HS18)
A Train plus de *Construction Set*
DOS368 *f* 169,50/BEF. 3199

AMBUSH AT SORINOR (HS19)
Zie pag. 13.
DOS424 *f* 119,00/BEF. 2250

BEAUTY & THE BEAST (HS19)
Zie pag. 19
DOS425 *f* 99,00/BEF. 1899

BETRAYAL AT KRONDOR (HS17)
RPG van Dynamix/Sierra.
Systeemeis: 386 25 Mhz, muis
DOS370 *f* 129,50/BEF. 2450

BUZZ ALDRIN IN SPACE (HS18)
De ruimte in!
Systeemeis: 386 16Mhz
DOS402 *f* 149,50/BEF. 2825

CHAMPIONSHIP MANAGER (HS19)
De echte voetbal-manager!
Systeemeis: 386 16Mhz, 2 Mb RAM
DOS404 *f* 89,50/BEF. 1699

COMANCHE MAXIMUM OVERKILL (HS15)
Helikopter simulatie van de makers van *Jetfighter II*
Systeemeis: 386 25Mhz, 4 Mb RAM
DOS303 *f* 119,00/BEF. 2250

COMANCHE MISSION DISK (HS18)
Datadisk voor *Comanche Maximum Overkill*
DOS371 *f* 59,50/BEF. 1125

COMBAT CLASSICS (HS14)
F15 Strike Eagle II, Team Yankee en *688Attack Submarine*, wat kan een mens nog meer wensen?
640K, EGA/VGA harddisk
DOS304 *f* 99,00/BEF. 1899

COMPLETE CHESS SYSTEM (HS18)
Met database met 15.000 partijen! ELO 2260
Systeemeis: 286 10Mhz, Herc/CGA/EGA/VGA
DOS405 *f* 99,00/BEF. 1899

CREEPERS (HS16)
Lemmings-kloon. Puzzelspel.
Systeemeis: 386 20Mhz
DOS349 *f* 119,00/BEF. 2250

DAGGER OF AMON RA (HS11)
Sierra's Laura Bow II detective adventure
Systeemeis: 286 10Mhz, EGA/VGA, muis
DOS209 *f* 129,50/BEF. 2450

DAY OF THE TENTACLE (HS19)
Maniac Mansion 2, zie pag. 23
DOS426 *f* 129,50/BEF. 2450

DOGFIGHT (HS17)
MicroProse. Vliegen met diverse toestellen in diverse oorlogen.
Systeemeis: 386 16Mhz (beter is 486), 1 Mb RAM.
DOS372 *f* 129,50/BEF. 2450

EL FISH (HS18)
Aquarium simulatie van Animatek en Maxis
Systeemeis: 386 25Mhz, 2 Mb RAM
DOS388 *f* 99,00/BEF. 1899

EMPIRE DELUXE (HS17)
Verplicht voor wargamers! New World Computing
Systeemeis: 386 16 Mhz, EGA/VGA/SVGA, 2 Mb RAM.
DOS374 *f* 119,00/BEF. 2250

10% KORTING OP AL ONZE SOFTWARE PRIJZEN

De door Het Betere Spel gehanteerde prijzen zijn over het algemeen zo'n 10% lager dan de adviesprijs van de officiële importeur. **Maar als abonnee krijgt u nog eens 10% EXTRA op de Het Betere Spel prijzen! En vergeet niet, wanneer u abonnee wordt krijgt u zelfs eenmalig 25% korting op onze toch al lage prijzen!** Zie voor meer informatie het bestelkader op pag. 62

F19 STEALTHFIGHTER
Een van de betere vluchtsim's van MicroProse
Systeemseis: 286 10Mhz
DOS407 *f* 59,50/BEF. 1125

FALCON 3.0 (HS8)
Unieke vluchtsimulator
Systeemeis: 286 10Mhz, 1 Mb RAM, harddisk (11 Mb), doch 386/20Mhz of hoger is te prefereren. Mathematische coprocessor aanbevolen.
DOS132 *f* 139,50/BEF. 2650

FALCON 3.0 MISSION DISK (HS14)
Operation Flying Tiger. Bevat update naar *Falcon 3.01!!*
Systeemeis: zie *Falcon 3.0*
DOS279 *f* 79,50/BEF. 1499

FIELDS OF GLORY (HS19)
Zie pag. 12
DOS429 *f* 129,50/BEF. 2450

DATADISKS VOOR FS4

AIRCRAFT COLLECTION (HS17)
Diverse nieuwe toestellen
DOS337 *f* 79,50/BEF. 1499

AIRCRAFT & ADVENTURE FACTORY (HS14)
Systeemeis: 386 20Mhz, 2 Mb RAM, Windows 3.0a
DOS287 *f* 99,00/BEF 1899

AIRCRAFT & SCENERY DESIGNER
Voor gebruik van diverse datadisks onontbeerlijk.
DOS241 *f* 89,50/BEF. 1699

AIRPORT & FACILITIES DIRECTORY
Mallard
DOS288 *f* 49,50/BEF. 950

CALIFORNIË
SubLogic, drie diskettes
DOS174 *f* 119,00/BEF. 2250

COLLECTION A
Washington, Charlotte, Jacksonville, Miami, Detroit, Lake Huron, Japan
Eerder verkrijgbaar als SubLogic disk 7, 11 en Japan.
DOS170 *f* 119,00/BEF. 2250

COLLECTION B
Chicago, St. Louis, Cincinnati, New York, Montreal, Halifax, Hawaii
Eerder verkrijgbaar als SubLogic disk 9, 12 en Hawaii
DOS171 *f* 119,00/BEF. 2250

EUROPA
LET OP! Disk is niet via DOS te lezen!
DOS237 *f* 59,50/BEF. 1125

FLIGHT 685 (HS16)
Datadisk voor *Aircraft & Adventure Factory*
DOS338 *f* 59,50/BEF. 1125

FLIGHT 701 (HS16)
Datadisk voor *Aircraft & Adventure Factory*
DOS339 *f* 59,50/BEF. 1125

FS-PRO (HS14)
DOS289 *f* 59,50/BEF. 1125

GRAND CANYON (HS13)
DOS252 *f* 59,50/BEF. 1125

GREAT BRITAIN
DOS173 *f* 119,00/BEF. 2250

HAWAII (HS11)
DOS247 *f* 59,50/BEF. 1125

JAPAN (HS17)
Mallard
DOS340 *f* 59,50/BEF. 1125

NEDERLAND (HS11)
DOS218 *f* 99,00/BEF. 1899

NEW FACILITIES LOCATOR
SubLogic
DOS289 *f* 49,50/BEF. 950

NORTHERN UK (HS13)
A&S Designer en *Europa* vereist!
DOS256 *f* 99,00/BEF. 1899

PILOT POWER TOOLS (HS17)
Inclusief *Flightplanner*.
DOS375 *f* 99,00/BEF. 1899

PLANE & ADVENTURE (HS19)
Zie pag. 25
DOS427 *f* 99,00/BEF. 1899

RESCUE 911 (HS16)
Datadisk voor *Aircraft & Adventure Factory*
DOS341 *f* 59,50/BEF. 1125

SCENERY ENHANCEMENT EDITOR (HS13)
DOS257 *f* 69,50/BEF. 1325

SOUND GRAPHICS AIRCRAFT UPDATE DISK (HS9)
Voegt muziek, spraak (met Thunderboard/Soundblaster) en nieuwe Super VGA en TVGA graphics toe. Vier nieuwe toestellen w.o. Concorde.
DOS133 *f* 99,00/BEF. 1899

TAHITI
DOS248 *f* 59,50/BEF. 1125

WARBIRDS (HS19)
Zie pag. 25
DOS428 *f* 99,00/BEF. 1899

MICROPROSE SPECIAL

RAILROAD TYCOON (HS1)
SILENT SERVICE 2 (HS2)
Twee grandioze klassiekers, gezamenlijk zo'n *f* 300,00 nu voor een scherpe prijs!
Systeemeis: 286 10Mhz, CGA/EGA/VGA
MPRAANB *f* 100,00/BEF. 1900

PLATFORM SPECIAL

TROLLS (HS15)
Sublieme Mario kloon

PRINCE OF PERSIA 1
Hét platform puzzelspel!
Systeemeis: 286 10Mhz, EGA/VGA
NU ALS ÉÉN KOOP!
DOS400 *f* 99,00/BEF. 1899

NIEUW!

HOOG SPEL GAMES DISK

Zoals u misschien al op pagina 36 hebt gelezen bestaat sinds Hoog Spel 18 de Hoog Spel Games Disk, welke in samenwerking met Broco Software te Soest vervaardigd wordt. Op de Game Disk treft u shareware spellen aan die in één bepaald nummer van Hoog Spel besproken zijn, de disks dragen het nummer van de Hoog Spel waarin de bespreking staat. Elke disk kost *f* 12,50/BEF. 250; hierbij komt nog eens **per bestelling** een bijdrage in de verzendkosten van *f* 2,50/BEF. 50.
LET OP! Wanneer u de bestelling voor een Game Disk voegt bij een bestelling van andere software dan gelden de *Het Betere Spel* leveringsvoorwaarden.
Indien u uitsluitend een of meerdere Games Disks wilt bestellen, dient U het totaalbedrag op een onzer rekeningen te storten, onder duidelijke vermelding van naam, adres, woonplaats en welke disk(s) u bestelt. In dat geval berekent u het totaalbedrag als volgt:

aantal disks **X** *f* 12,50 / BEF. 250 **+** *f* 2,75 / BEF. 60

Voorbeeld:

1 disk	= *f* 15,25 / BEF. 310
3 disks	= *f* 40,25 / BEF. 810
10 disks	= *f* 127,75 / BEF. 2560

GAME DISK HS18
Bevat *Overkill* en *Monsterbash*.
Systeemeis: 286 10Mhz, EGA/VGA
Bestelnummer: HSGD018

GAME DISK HS19
Zie ook pagina 36. Bevat *Hexxagon* en *Solar Winds*.
Systeemeis: zie pag. 36
Bestelnummer: HSGD019

FREDDY PHARKAS (HS18)
Sierra's nieuwste adventure over de snelste apotheker in het Wilde Westen.
Systeemeis: 386 16Mhz
DOS399 *f* 129,50/BEF. 2450

GREAT NAVAL BATTLES (HS14)
Zeeslag
Systeemeis: 386 16Mhz, muis
DOS307 *f* 119,00/BEF. 2250

GREAT NAVAL BATTLES - SUPER SHIPS (HS17)
Datadisk
DOS343 *f* 59,50/BEF. 1125

GREAT NAVAL BATTLES - AMERICA I/T ATLANTICS
Datadisk
DOS376 *f* 59,50/BEF. 1125

GREAT NAVAL BATTLES - SCENARIO BUILDER
Datadisk
DOS377 *f* 59,50/BEF. 1125

GREAT NAVAL BATTLES DATA SET
Alle drie de datadisks voor *GNBNA*
DOS378 *f* 149,50/BEF. 2825

HISTORYLINE '14-'18 (HS18)
Sublieme simulatie.
Systeemeis: 286 10Mhz
DOS408 *f* 119,00/BEF. 2250

INDIANA JONES - THE LAST CRUSADE
Indy 3, het adventure
Systeemeis: 286 10Mhz
DOS298 ƒ 49,50/BEF. 950

INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS (HS11)
Het adventure. Lucasfilm
Systeemeis: 286 10Mhz, VGA/MCGA
DOS218 ƒ 129,50/BEF. 2450

JETFIGHTER II MISSION DISK (HS14)
Inclusief hintboek
DOS280 ƒ 69,50/BEF. 1325

JETFIGHTER DELUXE (HS5 & HS14)
Jetfighter 2 plus missie disk plus hintboek
Systeemeis: 286 16Mhz
DOS281 ƒ 149,50/BEF. 2825

KINGS QUEST 6 (HS13)
Systeemeis: 286 16Mhz
DOS242 ƒ 129,50/BEF. 2450

LEATHER GODDESSES 2 (HS12)
Erotisch & ondeugend adventure van Infocom. In prijs verlaagd!
Systeemeis: 286 10Mhz
DOS285 ƒ 99,00/BEF. 1899

LEISURE SUIT LARRY 5 (HS7)
Systeemeis: 286 10Mhz
DOS090 ƒ 119,00/BEF. 2250

LEMMINGS 2 (HS17)
Superspel!
Systeemeis: 286 10Mhz
DOS335 ƒ 119,00/BEF. 2250

GOLFEN OP UW PC

LINKS (HS3)
Dé perfecte golfsimulatie
Systeemeis: 286 16Mhz
DOS004 ƒ 129,50/BEG. 2450

LINKS 386 PRO (HS12)
Hi-tech versie, beter kan niet!
Systeemeis: 386 25Mhz, 2 Mb RAM, SVGA, muis
DOS265 ƒ 139,50/BEF. 2630

DATADISKS VOOR LINKS
Ook te gebruiken bij *Golf voor Windows* van MicroSoft en *Links 386 Pro*, in het laatste geval echter - indien niet anders vermeld - geen echte SVGA kwaliteit

BANFF COURSE (HS19)
Zie pag. 42
Ook voor *Links 386*
DOS336 ƒ 59,50/BEF. 1125

BARTON CREEK (HS10)
DOS266 ƒ 59,50/BEF. 1125

BAY HILL (HS6)
DOS105 ƒ 59,50/BEF. 1125

BELFREY (HS19)
Zie pag. 43
Ook voor *Links 386*
DOS410 ƒ 59,50/BEF. 1125

LINKS - BOUNTIFUL COURSE (HS4)
DOS106 ƒ 59,50/BEF. 1125

LINKS - FIRESTONE (HS5)
DOS107 ƒ 59,50/BEF. 1125

LINKS - HYATT DORADO BEACH (HS8)
DOS267 ƒ 59,50/BEF. 1125

LINKS - MAUNA KEA (HS15)
Ook voor *Links 386*
DOS316 ƒ 59,50/BEF. 1125

LINKS - PINEHURST 2 (HS7)
Ook voor *Links 386*
DOS108 ƒ 59,50/BEF. 1125

LINKS - TROON NORTH (HS10)
DOS268 ƒ 59,50/BEF. 1125

LOST SECRET OF THE RAINFOREST (HS17)
Sierra's *EcoQuest 2*. Windows versie bijgeleverd.
Systeemeis: 286 16 Mhz EGA/VGA
DOS373 ƒ 99,00/BEF. 1899

M1 TANK PLATOON (HS18)
Tanksim van MicroProse.
Systeemeis: 286 10Mhz, Herc/CGA/EGA/VGA
DOS412 ƒ 59,50/BEF. 1125

MICHAEL JORDAN IN FLIGHT (HS17)
Zeer realistisch basketbal met video en spraak van Jordan himself.
Systeemeis: 386 25Mhz, VGA/SVGA, 1 Mb RAM.
DOS379 ƒ 119,00/BEF. 2250

MIGHT & MAGIC 5 (HS19)
Darkside of Xeen, Zie pag. 39
DOS430 ƒ 139,50/BEF. 2630

MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE (HS8)
Systeemeis: 286 10Mhz
DOS183 ƒ 99,00/BEF. 1899

PHANTOM OF THE OPERA (HS19)
Zie pag. 18
DOS431 ƒ 129,50/BEF.2450

POLICE QUEST 1 (HS15)
Geheel vernieuwde versie, VGA en SCI (geen tekst meer intikken)
Systeemeis: 286 10Mhz
DOS318 ƒ 99,00/BEF. 1899

POLICE QUEST 3 (HS7)
Systeemeis: 286 10Mhz
DOS117 ƒ 129,50/BEF. 2450

PRINCE OF PERSIA 2 (HS19)
Fraaie opvolger van een klassieker, zie pag. 7
Systeemeis: 386 16Mhz
DOS413 ƒ 119,00/BEF. 2250

QUEST FOR GLORY 1 (HS15)
Geheel vernieuwde versie, VGA en SCI (geen tekst meer intikken)
Systeemeis: 286 10Mhz
DOS317 ƒ 99,00/BEF. 1899

QUEST FOR GLORY 3 (HS13)
Systeemeis: 286 10Mhz
DOS243 ƒ 129,50/BEF. 2450

RINGWORLD (HS16)
SF adventure.
Systeemeis: 386 16Mhz, VGA **doch geen MCGA!**, muis
DOS394 ƒ 119,00/BEF. 2250

SENSIBLE SOCCER (HS19)
Zie pag. 22
DOS432 ƒ 89,50/BEF. 1699

SHADOW PRESIDENT (HS16)
Clinton simulatie, verbeter de wereld.
Systeemeis: 286 10Mhz
DOS358 ƒ 139,50/BEF. 2630

SIM LIFE (HS14/15)
Genetisch manipuleren!
Systeemeis: 386 16Mhz, 2 Mb RAM doch liefst 386 40Mhz.
DOS313 ƒ 119,00/BEF. 2250

SPACE HULK (HS19)
Zie pag. 8
DOS433 ƒ 129,50/BEF. 2450

SPACE LEGENDS (HS19)
Unieke compilatie: *Wing Commander, Elite Plus & Megatraveller 1*. Zie ook pag. 63
Systeemeis: 286 10Mhz VGA
DOS417 ƒ 99,00/BEF. 1899

SPACE QUEST SAGA PACK
Space Quest 1 tot en met 4! SQ1 uiteraard tekstversie.
Systeemeis: 286 16 Mhz
DOS402 ƒ 149,50/BEF. 2825

SPACE QUEST 5 (HS16)
Systeemeis: 386 16Mhz, muis
DOS359 ƒ 129,50/BEF. 2450

SPACEWARD HO! (HS17)
Humoristisch ruimte-strategie spel
Systeemeis: 386 16 Mhz, EGA/VGA, 1 Mb RAM, muis
DOS380 ƒ 119,00/BEF. 2250

SPELLCASTING 301 - THE SPRING BREAK (HS13)
Systeemeis: 286 10Mhz, EGA/VGA/SVGA
DOS226 ƒ 99,00/BEF. 1899

STRIKE COMMANDER (HS18)
Systeemeis: 386 33 Mhz, 4 Mb RAM, harddisk (35 Mb vrij!!)
DOS360 ƒ 149,50/BEF. 2825

STRIKE COMMANDER SPEECH PACK (HS18)
DOS396 ƒ 59,50/BEF. 1125

STRIKE COMMANDER COMPLEET
SC plus het *Speech Pack*
DOS397 ƒ 199,00/BEF. 3750

SYNDICATE (HS19)
Zie pag. 9
DOS434 ƒ 129,50/BEF. 2450

TORNADO (HS19)
De beste flightsim aller tijden! Zie pag. 34
DOS436 ƒ 119,00/BEF. 2250

ULTIMA 7 (HS10)
Systeemeis: 386 16Mhz, 2 Mb RAM, hard disk (20 Mb)
DOS164 ƒ 129,50/BEF. 2450

ULTIMA 7: FORGE OF VIRTUE (HS13)
Datadisk voor *Ultima 7*
DOS277 ƒ 59,50/BEF. 1125

ULTIMA 7-2: SERPENT ISLE (HS17)
Ultima 7: Deel 2.
Systeemeis: 386 25 Mhz, 2 Mb RAM, harddisk 40 Mb vrij!!
DOS385 ƒ 129,50/BEF. 2450

ULTIMA 7-2: SILVER SHIELD (HS20)
Datadisk voor *Ultima 7: Serpent Isle*
DOS421 ƒ 59,50/BEF. 1125

ULTIMA UNDERWORLD - STYGIAN ABYSS (HS10)
Systeemeis: 386 16Mhz, 2 Mb RAM, muis
DOS183 ƒ 129,50/BEF. 2450

ULTIMA UNDERWORLD 2 (HS16)
Systeemeis: 386 16Mhz, 2 Mb RAM, muis
DOS353 ƒ 129,50/BEF. 2450

UNLIMITED ADVENTURES (HS18)
Eindelijk een adventure creator!
Systeemeis: 386 16 Mhz, muis
DOS418 ƒ 99,00/BEF. 1899

VEIL OF DARKNESS (HS17)
Uitstekend 3D horror-adventure met veel bloed en gedigitaliseerd gekreun
Systeemeis: 286 10Mhz, harddisk 8,5 Mb.
DOS386 ƒ 99,00/BEF. 1899

WAR IN THE GULF (HS19)
Zie pag. 20
DOS437 ƒ 99,00/BEF. 1899

WHERE IN SPACE IS CARMEN SAN DIEGO (HS19)
Zie pag. 6
DOS435 ƒ 119,00/BEF. 2250

WOLFENSTEIN 3D
Alom bekende, unieke shoot'em up! **LET OP! Inclusief hintboek t.w.v. ƒ 35,00/BEF. 675**
Systeemeis: 386 16Mhz
DOS401 ƒ 99,00/BEF. 1899

XENOBOTS (HS17)
NovaLogic. Partijtje knokken met robots. In Amerika als *Ultrabots* uitgebracht.
Systeemeis: 386 16 Mhz, 1 Mb RAM
DOS387 ƒ 119,00/BEF. 2250

X WING STAR WARS (HS17)
De ultieme *Star Wars* spaceflightsim.
Systeemeis: 386SX 25Mhz
DOS365 ƒ 129,50/BEF. 2450

X WING IMPERIAL PURSUIT (HS20)
Nieuwe missies voor *X Wing*
DOS422 ƒ 59,50/BEF. 1125

X WING COMPLEET
X Wing plus datadisk
DOS423 ƒ 169,50/BEF. 3199

WINDOWS

BLACK JACK (HS19)
Zie pag. 59
WIN020 ƒ 69,50/BEF. 1325

CROSSWORDS (HS16)
Kruiswoorden in het Engels
WIN002 ƒ 79,50/BEF. 1499

GOLF FOR WINDOWS (HS13)
Links onder *Windows*, MicroSoft. Zie voor datadisks bij *Links* bij de DOS-spellen.
WIN003 ƒ 149,50/BEF. 2825

LARRY LAFFER UTILITIES (HS8)
Wouter Klootwijk ging over z'n nek. Maar voor deze prijs...
WIN010 ƒ 79,50/BEF. 1499

SCREEN ANTICS - JOHNNY CASTAWAY (HS15)
Screensavers, totale onzin volgens Wouter Klootwijk. Deelt u die mening?
LET OP! Werkt alleen in 386 enhanced mode!
WIN009 ƒ 69,50/BEF. 1325

SCREEN SAVER ORIGIN (HS17)
Gebruikt ondermeer *Wing Commander 2* beelden indien dit spel op de hard disk geinstalleerd is.
WIN008 ƒ 79,50/BEF. 1499

SIM ANT (HS8)
Bestuur een mierenhoop.
WIN005 ƒ 109,00/BEF. 2069

SIM CITY (HS13)
Burgemeestertje spelen.
WIN006 ƒ 129,50/BEF. 2450

SIM EARTH (HS4)
Ecologische studie.
WIN007 ƒ 119,00/BEF. 2250

MS-DOS CD-ROM

7TH GUEST (HS18)
Multimedia extrvaganza, inclusief fraaie verpakking en VHS video over de totstandkoming van het spel.
ICD020 ƒ 179,00/BEF. 3390

DAGGER OF AMON RA (HS11)
Laura Bow detective adventure van Sierra
ICD027 ƒ 119,00/BEF. 2250

DAY OF THE TENTACLE (HS19)
Zie pag. 23
ICD026 ƒ 109,00/BEF. 2069

ERIC THE UNREADY (HS19)
Zie pag. 16
ICD028 ƒ 89,50/BEF. 1699

EYE OF THE BEHOLDER 3 (HS18)
ICD029 ƒ 89,50/BEF. 1699

INCA (HS14)
Fraaie arcade actie vliegen met puzzels
ICD004 ƒ 129,50/BEF. 2450

INDIANA JONES 4: FATE ATLANTIS (HS11)
Met spraak!
ICD030 ƒ 109,00/BEF. 2069

PC SIG GAMES
Talloze shareware games
ICD022 ƒ 49,50/BEF. 950

RINGWORLD (HS19)
Zie pag. 16
ICD031 ƒ 109,00/BEF. 2069

SHAREWARE OVERLOAD
Tjokvol shareware
ICD023 ƒ 49,50/BEF. 950

SHERLOCK HOLMES III (HS19)
Nieuwe zaken voor de speurneus.
ICD016 ƒ 139,50/BEF. 2630

SPACE QUEST 4 (HS16)
ICD010 ƒ 119,00/BEF. 2250

ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2
ICD025 ƒ 129,50/BEF. 2450

WILLY BEAMISH (HS16)
ICD011 ƒ 119,00/BEF. 2250

MACINTOSH

ANOTHER WORLD (HS16)
Arcade puzzelactie
Systeemeis: 2 Mb RAM, Systeem 6 of hoger, harddisk
MAC001 ƒ 119,00/BEF. 2250

A TRAIN (HS11 DOS)
Planologische spoorwegsim.
Systeemeis: Mac Plus, Portable, Powerbook, SE, SE/30, Classic, II-familie, LCII, Quadra, 1Mb RAM voor zw/w, 1,5 Mb onder systeem 7. 2Mb RAM voor kleur, 2,5 Mb onder systeem 7. Harddisk, systeem 6.05 of later, systeem 7 compatibel.
MAC028 ƒ 109,00/BEF. 2069

FLIGHTSIMULATOR
MicroSoft
MAC003 ƒ 139,50/BEF. 2630

FS SCENERY 1
Mallard: Western New York, East Coast tot Florida, Lower Michigan, Ohio, Indiana en Illinois
Systeemeis: MS Flightsimulator, Systeem 6.0.4 of hoger, zw/w of kleurenmonitor
MAC004 ƒ 69,50/BEF. 1325

FS SCENERY 2
Mallard: Japan, Hawaii, Northeast US
Systeemeis: zie MAC004
MAC005 ƒ 69,50/BEF. 1325

FS SCENERY 3
Mallard: Hele US East Coast, West Europa
Systeemeis: zie MAC004
MAC006 ƒ 69,50/BEF. 1325

FS SCENERY 4
Mallard: Mid Western US, Japan, Hawaii
MAC026 ƒ 69,50/BEF. 1325

HELLCATS OVER THE PACIFIC (HS12)
Vluchtsim.
Systeemeis: LC, II, SE/30, Classic II, Quadra, 2 Mb RAM. Niet geschikt voor MAC II Plus, SE en Classic.
MAC027 ƒ 169,00/BEF. 3199

INDIANA JONES 4
The Fate of Atlantis
Systeemeis: Mac II serie, LC en Quadra. 2 Mb RAM, HD diskdrive, kleurenmonitor, System 6.07 of 7.0
MAC030 ƒ 129,50/BEF. 2450

KINGS QUEST 5
Systeemeis: Superdrive, 2 Mb RAM, Systeem 6.07 of hoger, hard disk, 256 kleuren.
Ondersteunt Roland MT-32 en CM-32L
MAC008 ƒ 129,50/BEF. 2450

KINGS QUEST 6
Systeemeis: Superdrive, 2 Mb RAM, Systeem 6.07 of hoger, hard disk, 256 kleuren.
Ondersteunt Roland MT-32 en CM-32L
MAC031 ƒ 129,50/BEF. 2450

LEISURE SUIT LARRY 1
Systeemeis: Superdrive, 2 Mb RAM, Systeem 6.07 of hoger, hard disk, 256 kleuren.
Ondersteunt Roland MT-32 en CM-32L
MAC009 ƒ 119,00/BEF. 2250

LEISURE SUIT LARRY 5
Systeemeis: Superdrive, 2 Mb RAM, Systeem 6.07 of hoger, hard disk, 256 kleuren.
Ondersteunt Roland MT-32 en CM-32L
MAC010 ƒ 119,00/BEF. 2250

LEMMINGS
Systeemeis: **Kleur:** SE/30, LC (II), Performa, Mac II, Quadra; 2 Mb RAM, Systeem 6.0.5, 32bit Quickdraw, hard disk
Zw/w: Plus, SE, SE/30, Classic (II), Portable, Powerbook, LC (II), IIx, IIcx, IIsi, IIci, IIfx, 2 Mb RAM, Systeem 4.1 of hoger, hard disk vereist. Systeem 7: 4 Mb RAM voor zw/w, 2,5 Mb RAM voor kleur
MAC011 *f* 119,00/BEF. 2250

PRINCE OF PERSIA
Subliem platformspel.
Systeemeis: 2 Mb (zw/w of kleur) bij Systeem 6.0.2 of hoger, 4 Mb (zw/w en kleur) bij Systeem 7, hard disk
MAC012 *f* 119,00/BEF. 2250

RISE OF THE DRAGON
Detective adventure; Dynamix
Systeemeis: Superdrive, 2 Mb bij Systeem 6.x, 4 Mb met Systeem 7.0, hard disk, kleurenmonitor, 256 kleuren
MAC018 *f* 119,00/BEF. 2250

SECRET MONKEY ISLAND 2
Systeemeis: II serie, LC & Quadra, Performa 400/600, HD drive, 2Mb RAM bij Systeem 6.x, 4 Mb met Systeem 7.0, harddisk, kleurenmonitor 256 kleuren
MAC033 *f* 129,50/BEF. 2450

SHERLOCK HOLMES (CD-ROM)
Detective adventure van ICOM Software
Systeemeis: LC of later, 68020 of later, Systeem 6.0.7 of hoger, 32bit QuickDraw, kleurenmonitor met minimaal 256 kleuren, 2 Mb RAM; CD-ROM speler
MAC025 *f* 139,50/BEF. 2630

SIM CITY DELUXE
Sim City plus datadisks
Systeemeis: SE30, LC & II familie, Systeem 6.02 en hoger 1Mb RAM; Systeem 7.0 2 Mb RAM, alleen kleur!
MAC034 *f* 119,00/BEF. 2250

SIM LIFE (HS14)
Sublieme leven-simulatie, ontwikkel uw eigen levende wezens.
Systeemeis: SE of later. 2 Mb bij Systeem 7 voor zw/w, 2,5 Mb bij Systeem 7 voort kluer, harddisk.
MAC019 *f* 119,00/BEF. 2250

SPACE QUEST 4
Systeemeis: Superdrive, 2 Mb RAM, Systeem 6.07 of hoger, hard disk, 256 kleuren. Ondersteunt Roland MT-32 en CM-32L
MAC020 *f* 129,50/BEF. 2450

AMIGA

Tot onze spijt wordt de verkrijgbaarheid van Amiga software steeds minder. Niet alleen hebben zowat alle importeurs in Nederland besloten geen Amiga spellen meer te verkopen, ook de problemen met de A1200 hebben veel softwarehuizen ertoe doen besluiten niet langer Amiga spellen te ontwikkelen. Wilt u derhalve een specifiek Amiga spel hebben bel dan even - of beter nog: fax! - om te weten of het te koop is.

HINTBOEKEN

We weten allemaal hoe moeilijk bepaalde adventures wel niet zijn. Gelukkig kunt u nu via Hoog Spel hintboekjes aanschaffen die u op weg helpen door de adventures.

BANE OF THE COSMIC FORGE
HNT049 *f* 39,95/BEF. 750

BLACK CAULDRON
HNT001 *f* 25,00/BEF. 475

BUCK ROGERS
HNT030 *f* 25,00/BEF. 475

BUCK ROGERS II: MATRIX CUBED
HNT031 *f* 29,95/BEF. 569

CASTLE OF DR. BRAIN
HNT050 *f* 25,00/BEF. 475

CODENAME: ICEMAN
HNT002 *f* 25,00/BEF. 475

COLONEL'S BEQUEST
HNT003 *f* 25,00/BEF. 475

CONQUEST OF CAMELOT
HNT004 *f* 25,00/BEF. 475

CONQUEST OF THE LONGBOW
HNT061 *f* 25,00/BEF. 475

CRUSADERS OF THE DARK SAVANT
HNT105 *f* 39,95/BEF. 750

DAGGER OF AMON RA
HNT099 *f* 25,00/BEF. 475

DARKSEED
HNT098 *f* 19,95/BEF. 375

DAY OF THE TENTACLE
HNT108 *f* 29,95/BEF. 569

EYE OF THE BEHOLDER
HNT006 *f* 29,95/BEF. 569

EYE OF THE BEHOLDER 2
HNT036 *f* 35,00/BEF. 670

GATEWAY OF SAVAGE FRONTIERS
HNT037 *f* 29,95/BEF. 569

GOLDRUSH
HNT007 *f* 25,00/BEF. 475

HEART OF CHINA
HNT038 *f* 25,00/BEF. 475

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE
HNT048 *f* 25,00/BEF. 475

INDIANA JONES & FATE OF ATLANTIS
HNT054 *f* 35,00/BEF. 670

KINGS QUEST 1
HNT008 *f* 25,00/BEF. 475

KINGS QUEST 2
HNT009 *f* 25,00/BEF. 475

KINGS QUEST 3
HNT010 *f* 25,00/BEF. 475

KINGS QUEST 4
HNT011 *f* 25,00/BEF. 475

KINGS QUEST 5
HNT039 *f* 25,00/BEF. 475

KINGS QUEST 6
HNT097 *f* 25,00/BEF. 475

LARRY 2
HNT013 *f* 25,00/BEF. 475

LARRY 3
HNT013 *f* 25,00/BEF. 475

LARRY 5
HNT060 *f* 25,00/BEF. 475

MANHUNTER NEW YORK
HNT016 *f* 25,00/BEF. 475

MANHUNTER SAN FRANCISCO
HNT017 *f* 25,00/BEF. 475

MIGHT & MAGIC 3
HNT042 *f* 45,00/BEF. 850

POLICE QUEST 1
HNT020 *f* 25,00/BEF. 475

POLICE QUEST 2
HNT021 *f* 25,00/BEF. 475

POLICE QUEST 3
HNT055 *f* 25,00/BEF. 475

POOLS OF RADIANCE
HNT044 *f* 25,00/BEF. 475

QUEST FOR CLUES IV
Meer dan twintig oplossingen waaronder *BAT, Elvira 1, Spellcasting 101, TimeQuest, Wonderland, Immortal, Megatraveller 1, Martian Dreams, Savage Empire, Les Manley, Stealth Affair* e.v.a.
HNT102 *f* 55,00/BEF. 1050

QUEST FOR CLUES V
Vele oplossingen waaronder *Conan, Cruise for a Corpse, Elvira 2, Gateway Savage Frontier, Martian Memorandum, Megatraveller 2, Spellcasting 201, Star Trek, Vengeance of Excalibur*, e.v.a.
HNT103 *f* 55,00/BEF. 1050

QUEST FOR GLORY 2
HNT024 *f* 25,00/BEF. 475

QUEST FOR GLORY 3
HNT095 *f* 25,00/BEF. 475

RISE OF THE DRAGON
HNT025 *f* 25,00/BEF. 475

SECRET OF MONKEY ISLAND
HNT026 *f* 19,95/BEF. 375

MONKEY ISLAND 2
HNT045 *f* 35,00/BEF. 670

PRINCE OF PERSIA 1 & 2
HNT111 *f* 55,00/BEF. 1050

SPACE QUEST 2
HNT028 *f* 25,00/BEF. 475

SPACE QUEST 3
HNT029 *f* 25,00/BEF. 475

SPACE QUEST 4
HNT049 *f* 25,00/BEF. 475

SPACE QUEST 5
HNT110 *f* 25,00/BEF. 475

STRIKE COMMANDER PLAY TEST
Tips van de testers van dit spel.
HNT107 *f* 39,95/BEF. 750

ULTIMA THE AVATAR ADVENTURE
Ultima 4, 5 en 6
HNT104 *f* 55,00/BEF. 1050

ULTIMA UNDERWORLD STYGIAN ABYSS
HNT058 *f* 35,00/BEF. 670

ULTIMA UNDERWORLD 2
HNT113 *f* 55,00/BEF. 1050

ULTIMA 7
HNT059 *f* 35,00/BEF. 670

ULTIMA 7: SERPENT ISLE
HNT112 *f* 39,95/BEF. 750

WILLY BEAMISH
HNT100 *f* 25,00/BEF. 475

WING COMMANDER STRATEGY GUIDE
HNT094 *f* 55,00/BEF. 1050

X WING OFFICIAL GUIDE
HNT114 *f* 55,00/BEF. 1050

Alle prijzen zijn inclusief BTW. Betaling kan geschieden via Giro- of Eurocheque (max. 300 gulden), bank- of girorekening of onder rembours. Belgische lezers worden verzocht uitsluitend te betalen via een Eurocheque in Nederlandse guldens (max. 300 gulden) of via overmaking van het bedrag in Belgische franken op onze rekening te Antwerpen. Helaas kunnen Belgische bestellingen niet onder rembours verzonden worden. Stuur nooit geld!!! Betalingen zonder inzending van de bestelbon kunnen niet in behandeling genomen worden.
NB. Om in aanmerking te komen voor de **nieuwe abonnee korting** dient de bestelbon tegelijk met de abonnements-aanvraag ingezonden te worden.

Verzending onder rembours: f 12,00 kosten
Verzending onder f 99,00/BEF. 1899: kosten f 6,00/BEF. 250
Verzending boven f 99,00/BEF. 1899: geen kosten
Verzending onder rembours alleen mogelijk binnen Nederland.

Verknip ons fraaie blad niet; kopieer de bon en stuur of fax deze naar:
Het Betere Spel
Postbus 74034
T.a.v. Ludmilla
1070 BA Amsterdam
Fax: 020-6765384/6120053
Tel: 020-6756888

Aanbiedingen geldig tot verschijnen Hoog Spel 20.

Mocht een programma niet laden, dan wordt dit - mits geretourneerd binnen 10 dagen - kosteloos vervangen. Alle produkten worden virus-vrij geleverd. Met virus besmette programma's worden niet terug genomen.

MS-DOS: niet laden c.q. niet correct functioneren wordt vaak veroorzaakt door RAM residente software; deze eerst verwijderen voordat u het spel laadt.

BESTELBON

Naam: ....

Adres: .... Postcode: ....

Woonplaats: .... Land: ....

Computer: ....

STUUR MIJ A.U.B. DE VOLGENDE TITELS TOE:

1. ....Comp. ....Bestelnr. ....
2. ....Comp. ....Bestelnr. ....
3. ....Comp. ....Bestelnr. ....
4. ....Comp. ....Bestelnr. ....

☐ Bovenstaand bedrag heb ik heden op uw *bank/giro/Belgische bank rekening (doorhalen wat niet) overgemaakt.

☐ Gaarne had ik mijn bestelling onder rembours ontvangen (uitsluitend binnen Nederland!).

Totaalbedrag bestelling *f*/BEF.................

Abonnee korting 10% *f*/BEF.................
OF
Nieuwe abonnee korting 25% *f*/BEF.................

Subtotaal *f*/BEF................

Verzendkosten *f* 6,00 / BEF. 250

Rembourskosten *f* 12,00

Totaal bedrag *f*/BEF. ....

Handtekening
(bij minderjarigen voogd of een der ouders)

....

Datum:

....

Het Betere Spel, Postbus 74034, 1070 BA Amsterdam, fax: 020-6765384/6120053, K.v.K. Amsterdam 222.535 t.n.v. Rangeela BV, Bank ABN 54.75.53.854 , Giro 44616 t.n.v. Hoog Spel, Bank België ABN Antwerpen 721-520 6427-40

Space Legends

VAN EMPIRE ZIJN WE ONDERTUSSEN KLASSESPELLEN GEWEND ZOALS *TEAM YANKEE, CAMPAIGN, WAR IN THE GULF* EN *SHADOW PRESIDENT*. MAAR OOK IN HET VERVAARDIGEN VAN COMPILATIES ZIJN ZE ERG BEDREVEN. IN HET VERLEDEN BEWEZEN ZE DAT AL MET *COMBAT CLASSICS* WAARIN WE *TEAM YANKEE, 688 ATTACK SUB* EN *F15 STRIKE EAGLE II* AANTROFFEN (ZIE RECENSIE IN HOOG SPEL 14,PAG. 29). SINDS KORT IS DAN *SPACE LEGENDS* LEVERBAAR, WAARIN WE EEN DRIETAL ANDERE KLASSIEKERS VERPAKT VINDEN: *WING COMMANDER, ELITE PLUS* EN *MEGATRAVELLER 1 - THE ZHODANI CONSPIRACY*.

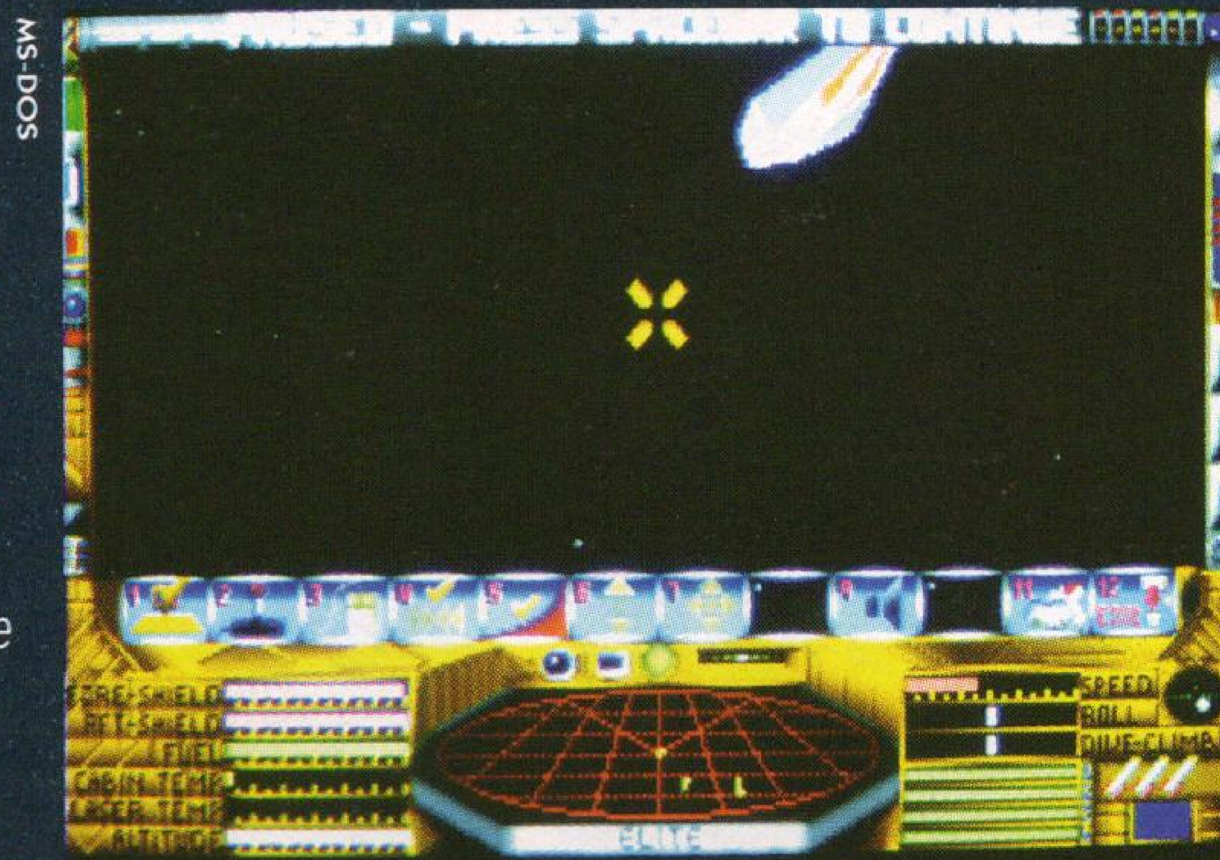
WING COMMANDER

Bij het verschijnen al een omstreden programma, ook op de redactie. Voor die tijd waanzinnige graphics en systeemeisen; velen vonden het een verslavend spel terwijl anderen de lol van het eindeloze 'blasten' niet konden inzien.



In *Wing Commander* begint u als onervaren piloot op de TCS Tiger's Claw. Vanaf deze basis vliegt u patrouilles die variëren van aanvals-missies tot het beschermen van bevoorradingsschepen. Naarmate u succes boekt kunt u gepromoveerd en overgeplaatst worden naar drukkere gebieden. Bovendien krijgt u dan ook een betere jager.
Alle toestellen zijn uitgerust met lasers en een aantal raketten. Soort, doelmatigheid en aantal van deze wapens hangt af van het type toestel.

In Hoog Spel 3 kwam Steven Groot tot de volgende conclusie:



Het spel laat zich spelen als een film. Echter, in tegenstelling tot een film, staat de afloop niet vast. Uw succes in de missies heeft direct invloed op het verloop van de oorlog, ook in andere delen van het zonnestelsel.
Het spel is tot in de puntjes verzorgd. Zo kunt u in de bar zelfs gesprekken voeren met andere piloten, wat vaak nuttige informatie over vijandelijke tactieken oplevert.
Maar ondanks de beeldschone en zeer indrukwekkende graphics en het briljante geluid betwijfel ik toch of het spel de gemiddelde speler langer dan een paar uur zal boeien. De verschillende missies volgen allemaal hetzelfde patroon, waarin u via een aantal controlepunten naar de basis terugvliegt. Onderweg moet er wat geschoten en gemanoeuvreerd worden en daar blijft het eigenlijk bij. Nee, voor mij hoeft dit spel niet zo nodig.

En die slotconclusie van Steven heeft hem bijna **tweeduizend** brieven opgeleverd van lezers die het **absoluut oneens** met hem waren. En Steven dan ook voor compleet van lotje getikt versleten.
Overigens, toen later Rob Hunter de redactie kwam versterken is die een keertje bijna met Steven op de vuist gegaan over die recensie. Volgens Rob is *Wing Commander* een absolute stap voorwaarts, die het actiespel op de PC een compleet nieuwe richting gegeven heeft.

ELITE PLUS

In *Elite Plus* bent u net geslaagd voor het interstellaire pilootexamen en staat u aan het begin van een lange carrière. Doel van het spel is een zo hoog mogelijke status zien te bereiken door ondermeer handel te drijven in diverse zonnestelsels. Daarnaast kunt u een gevaarlijkere route tot rijkdom kiezen door te gaan smokkelen.
Het universum in dit spel is uitermate groot, met ruim tweeduizend planeten die elk een eigen economie hebben.

Ook dit spel werd door Steven bekeken, en wel in Hoog Spel 4:
Het spel heeft erg veel diepgang door de verschillende planeten en hun verschillende staat van ontwikkeling. Het zal daarom heel wat tijd vergen voordat men de begeerde rang Elite bereikt heeft.

Steven voegt daar nu aan toe: Indertijd vond ik de prijs van Elite Plus te hoog omdat het enige verschil met het oorspronkelijke spel de VGA graphics en wat toeters en bellen waren. In deze compilatie kost het spel omgerekend zo'n ƒ 40,00/BEF. 779 en voor die prijs mag u het absoluut niet laten liggen!

MEGATRAVELLER 1 THE ZHODANI CONSPIRACY

Dit spel is gebaseerd op het beroemde, gelijknamige science fiction RPG. In het spel bent u een huursoldaat die de opdracht krijgt een samenzwering tegen de mensheid te ontmaskeren. Het spel bestaat uit een serie opdrachten die tot een goed einde gebracht moeten worden. Jan-Willem van Riet had de volgende mening in Hoog Spel 5:

The Zhodani Conspiracy is een ontzettend uitgebreid spel met enorm veel details. Het vechten is niet eenvoudig, voornamelijk omdat er zoveel handelingen verricht moeten worden. Door de manier van werken zijn de gevechten erg hectisch, zonder echte spanning op te leveren.
Het spel draait voornamelijk om het verkrijgen van een zwaardere motor voor uw schip. Vervolgens moet u naar Boughene waar nog twee kleinere opdrachten gedaan moeten worden. In het eerste deel van het spel is ontzettend veel mogelijk, u bent volledig vrij in uw doen en laten. Daar ligt dan ook de grootste uitdaging van Megatraveller. Het deel op Boughene is klein en valt enigzins tegen.

Beginners moeten absoluut niet aan dit spel beginnen. Alleen het handboek al is een hele opgave. Daarbij komt nog eens dat u zo'n 70 vaardigheden ter beschikking staan!
Dit is een spel voor de doorgewinterde RPG'er die meer op strategie en diversiteit uit is. Voor hen biedt dit spel heel wat uren spelplezier, want het aanbod aan verschillende taken binnen het spel is erg groot. Het duurt zeker geruime tijd voordat de enormiteit van het scenario onder controle is. De niet-computerversie van Megatraveller bestaat nu ongeveer tien jaar, het is Paragon gelukt dit enorm complexe RPG perfect in de computerversie te vangen. Hulde!!

SLOTCONCLUSIE

We hebben zowel Steven als Jan-Willem gevraagd wat ze van deze compilatie vinden. Zonder uitzondering werd door beiden gesteld dat hoe je ook over deze spellen denkt het inderdaad drie klassiekers zijn. En dat voor de prijs van deze compilatie het een regelrechte verplichte aanschaf is, zeker voor wie (nog) niet beschikt over een van die snelle PC-monsters van heden ten dage.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Empire
MS-DOS ƒ 119,00/BEF. 2299
Video: EGA/VGA
Audio: per spel verschillend
Systeemeis: 286 10Mhz, 640Kb RAM, harddisk (7 Mb vrij)
Muis of joystick is optioneel.





BLUE FORCE

IN 1983 WERDEN POLITIEMAN JOHN RYAN EN ZIJN VROUW IN HUN EIGEN HUIS VERMOORD. NU, 10 JAAR LATER, GAAN ZOON JAKE, OOK POLITIEMAN, EN JOHN'S OUDE PARTNER VERDER MET DE ONOPGELOSTE MOORD. HET ONDERZOEK WERD DESTIJDS GESTOPT WEGENS GEBREK AAN BEWIJS.

MS-DOS

Okay, let's get down to business... we have an update on the rip-off of the Strathmore military armory last week.

GEDESERTEERD

Laat u niet op het verkeerde been zetten door de titel van dit spel. De naam Blue Force zal namelijk weinig mensen bekend voorkomen, maar als we u vertellen dat dit eigenlijk officieus *Police Quest 4* is zullen vele harten al sneller gaan slaan. Jim Walls (en niet Walsh zoals hij ook wel eens abusievelijk wordt genoemd), de maker van de *Police Quest* serie, heeft met een aantal andere ex-medewerkers van Sierra On-Line (zowel creatieven, als mensen uit het top-management) de biezen gepakt om iets verderop te gaan werken bij het nieuw opgerichte softwarehuis Tsunami. Van deze firma hebben in betrekkelijk korte tijd een behoorlijk aantal spellen het licht gezien, *Protostar*, *Ringworld* en *Wacky Funsters* om precies te zijn.

Als u uit het voorgaande trouwens meent te moeten afleiden dat de *Police Quest* serie van Sierra On-Line hiermee een officiële staatsbegrafenis heeft gekregen, heeft u het mis. Binnenkort verschijnt *Police Quest 4* van Sierra alsof er niets gebeurd is. (Zie voor meer informatie hierover pagina 10 van dit nummer van Hoog Spel.)

ORDEHANDHAVER

Blue Force is een grafisch adventure. Men speelt de persoon van Jake Ryan, die aan zijn eerste dag begint als "cop". Tot zijn beschikking staan een dienstpistool, een paar handboeien en een bonnenboekje. Om z'n luie kont te vervoeren heeft hij een motor, waarmee hij naar de meest bekende plekken van Jackson Beach kan rijden.

MS-DOS



Op zijn eerste dag heeft Jake patrouilledienst en moet hij het stadje in de gaten houden. De bedoeling is dan om gewoon een paar van de bekende plaatsen in Jackson Beach te bezoeken om op een gegeven moment in te grijpen bij iets dat volgens de wet niet mag. Dit kan zijn het bekeuren van dronken automobilisten of het binnenvallen van een boot om de eigenaar ervan op te pakken wegens illegaal wapenbezit en kindermishandeling.

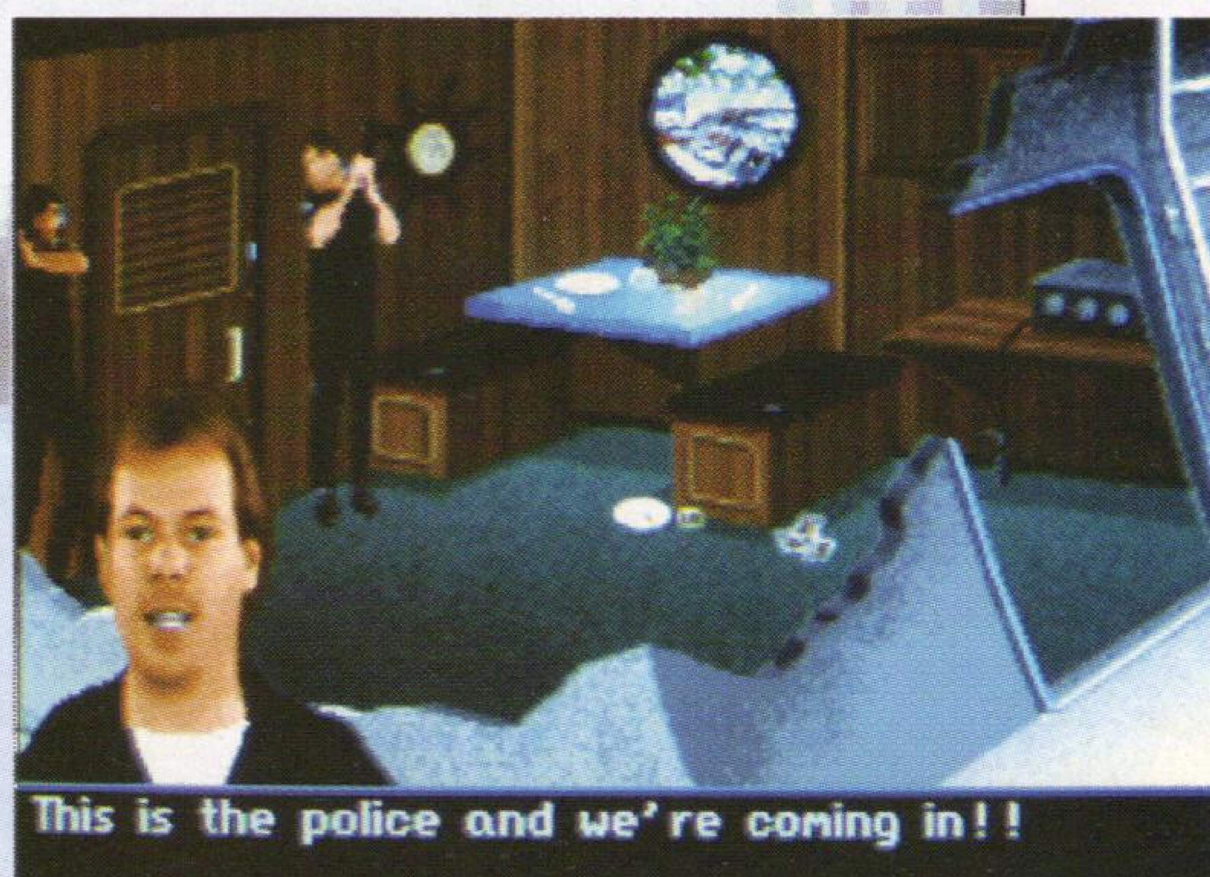
MS-DOS



Blue Force is erg lineair, dat wil zeggen dat er eerst bepaalde puzzels moeten worden opgelost voordat het spel verder gaat. Zo zal men soms alle plaatsen moeten langsgaan om iets tegen te komen waarmee weer schot in de zaak komt.

Het uiteindelijke doel is om de moordenaars op te pakken die Jake's ouders hebben vermoord, maar daar zal men eerst de nodige andere zaken voor moeten doen. Het wordt namelijk al snel duidelijk dat er aan de hele zaak een luchtje zit en dat Jake zich in een wespennest van intriges en corruptie heeft gestoken.

MS-DOS



BESTURING

Blue Force vertoont - afgezien van de naam en fabrikant - grote gelijkenissen met de drie *Police Quest* spellen. Zowel qua verhaal als hoofdrolspeler. Waar het eerst Sonny Bonds was die Lytton (on)veilig maakte, is het nu de beurt aan Jake Ryan die op zijn politiemotor door Jackson Beach mag crossen. De besturing is iets afwijkend, maar in grote lijnen gepikt van Sierra.

Het spel laat zich bedienen door twee knoppen; de linker- en rechter muisknop. Jake kan rondlopen en met een druk op de rechter muisknop verschijnt er een menu waaruit de gebruikelijke handelingen als: loop, kijk, praat, save en restore gekozen kunnen worden.

Vooral "save" is geen onnodige optie. Om elke hoek loert het kwaad dat het heeft gemunt op jonge onervaren broekies als Jake, en voor u het weet bent u "smoked pork".

De meeste animaties uit *Blue Force* zijn gedigitaliseerde video-opnamen. Dit heeft het voordeel dat de bewegingen zeer realistisch en vloeiend zijn. De muziek die bij het geheel hoort is het zoveelste dat verraadt dat het spel is gemaakt door oud-Sierra'ers.

PRODUKTINFO:

Fabrikant: Tsunami
MS-DOS: ƒ 139,50 / BEF 2699
Beeld: VGA
Geluid: AdLib, Soundblaster,
Min. Config.: 386, 640Kb, harddisk (11 Mb vrij), muis

Police Quest 4?

Mijn mening? Ikzelf raak nu wel een beetje uitgekeken op die lieve, aardige politiemannetjes á la 'Heat of the night' of 'Hunter'. Ik zou liever zien dat Ice-T het beeld inkwam om die doughnut-eating Jake eens onder z'n gat te stampen.

Van een fabrikant als Tsunami, die daar in Coarsegold echt niet zo ver van Los Angeles afzit zou ik toch iets anders verwachten als ze het hebben over "authentieke politie procedures". Maar aan de andere kant, ik moet er niet aan denken om gedigitaliseerde homevideo's tegen te komen waarin we Jake onschuldige zwarten in elkaar zien slaan.

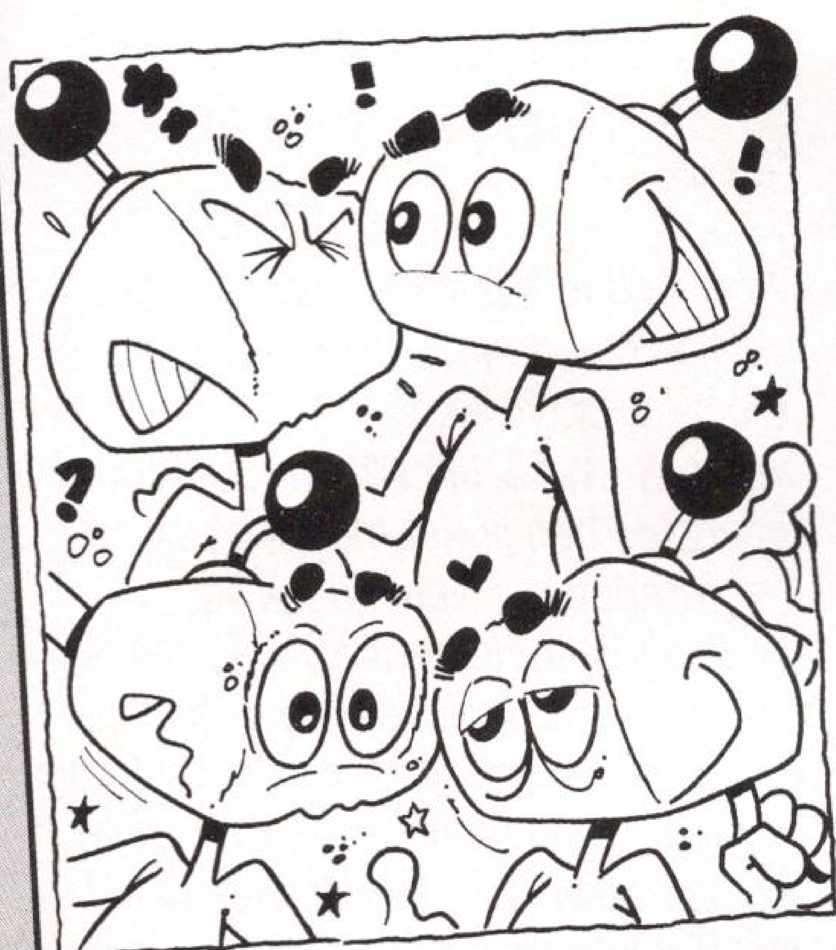
Het moge duidelijk zijn; de zoveelste in de rij. Mensen die het genre kennen en er geen genoeg van kunnen krijgen, hebben aan *Blue Force* weer een paar avonden hun handen vol. Heeft u dit soort spellen nooit leuk gevonden, dan zal *Blue Force* daar geen verandering in brengen; zo simpel ligt dat.

Arthur Geraerts

VELE TIENTJES BESPAREN OP SPELLETJES

(EN NOG DRIE REDENEN OM ABONNEE TE WORDEN VAN HOOG SPEL)

ALS NIEUWE ABONNEE VAN HOOG SPEL KRIJGT U OP DE COMPUTERSPELLEN DIE U VIA ONZE LEZERSSERVICE KUNT BESTELLEN EENMALIG 25% INTRODUCTIEKORTING. EN DAT TERWIJL ONZE PRIJZEN GEMIDDELD TOCH AL ZO'N 10 TOT 30% LAGER LIGGEN DAN WAT U NORMAAL GESPROKEN IN DE WINKEL ZOU BETALEN! NA DE EERSTE BESTELLING KRIJGT U ALS ABONNEE ALTIJD NOG 10% KORTING.



MAAR ER ZIJN MEER REDENEN OM EEN VASTE VERBINTENIS AAN TE GAAN MET HOOG SPEL. ZO BETAALT U VOOR 10 NUMMERS ƒ 10,50 / BEF 215 MINDER DAN WANNEER U ZE LOS ZOU KOPEN (ƒ 69,00 / BEF 1375 IN PLAATS VAN ƒ 79,50 / BEF 1590) ÉN ONTVANGT U HOOG SPEL ONGEVEER EEN WEEK EERDER DAN HET IN DE WINKEL LIGT. ALSOF DAT ALLEMAAL NOG NIET GENOEG IS, KRIJGT U - ALS U NU ABONNEE WORDT - HET UNIEKE HOOG SPEL KWARTETSPEL HELEMAAL GRATIS.

Als u al abonnee bent, dan kunt u het Hoog Spel Kwartetspel - dat nergens te koop is - verdienen door een nieuwe abonnee aan te brengen. U ontvangt er dan beiden één.

Argumenten genoeg om lid te worden? Maak dan ƒ 69,00 of BEF 1375 over op één van onderstaande rekeningen en stuur de bon in naar

Hoog Spel
Abonnementenadministratie
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam

BON

NEE, tegen zo'n aanbod heb ik geen verweer. Noteer mij als abonnee. Met het insturen van deze bon maak ik meteen ƒ 69,00 / BEF 1375 over op één van onderstaande rekeningen.

Bent u al abonnee en heeft u een abonnee voor ons geworven, voeg dan een briefje met uw adres bij om ook zelf het gratis Hoog Spel Kwartetspel te ontvangen.

Naam: ....

Adres: ....

Postcode: .... Woonplaats: ....

Leeftijd: .... Abonnement vanaf nummer 20

Handtekening ....
(Indien minderjarig ook een handtekening van ouder of voogd.)



Betaling kan geschieden door ƒ 69,00 over te maken naar bankrekening 54.75.53.854, of giro 44616. Beide rekeningen lopen ten name van Rangeela BV te Amsterdam. Voor België: Maak BEF 1375 over naar ABN, Antwerpen 721-520 6427- 40 ten name van Rangeela BV. (U kunt ook een Eurocheque sturen voor ƒ 69,00).

HET UNIEKE HOOG SPEL KWARTETSPEL WORDT U TOEGEZONDEN NA ONTVANGST VAN UW BETALING.

OP DE ZEEPKIST

IN DEZE RUBRIEK KUNT U, GEWAARDEERDE LEZER(ES), UW VRAGEN EN OP- OF AANMERKINGEN KWIJT. RICHT UW HERSENSPINSELS AAN:

OP DE ZEEPKIST, T.A.V. JOY, POSTBUS 74034, 1070 BA AMSTERDAM.

Midden in de zomer en jullie blijven maar schrijven. Niemand op vakantie soms?

Geachte redactie,

Het verbaasde mij zeer toen ik las dat elk nieuw lid een kwartetspel toegestuurd krijgt.

Een grapje zeker?

Een beetje lezer van Hoogspel is een spelletjesfanaat.

Op de computer ja,

maar denk maar niet dat een lezer z'n computer uitzet om even 'gezellig' te gaan kwartetten. Welnee, ik denk eerder dat het kwartetspel een mooi plaatsje krijgt: op de zolder, of in de schuur.

Als u nu een stukje software cadeau geeft, of een muismat of diskettebox of zoiets dan kan ik er ook nog eens over nadenken om lid te worden.
Het kwartetspel is absoluut geen stimulans om lid te worden.

Het gaat me echt niet om het welkomstcadeau, maar meer om de gedachte dat het redactie team zich elke keer ziek lacht, omdat er weer een abonnee bij is, die een kwartetspel wil.

Peter Molenkamp
Hengelo

Beste Peter,

Het valt me behoorlijk van je tegen dat je ons ervoor aanziet dat we jullie, de lezers in de zeik nemen. Wij zijn juist hartstikke blij wanneer iemand abonnee wordt, immers daarmee geeft een lezer te kennen Hoog Spel (let op, niet aan elkaar geschreven!) zo te waarderen dat hij of zij niet langer het risico wil lopen in de boekhandel achter het net te vissen.
Eerlijkheidshalve moet ik ook vermelden dat veel lezers zich abonneren vanwege die gigantische kortingen die we op software geven, maar dat terzijde.
We hebben lang en breed nagedacht over een welkomstcadeau. Een muismat of zoiets vonden we wel erg oubollig, ook een stukje software is afgezaagd. En omdat iedere Hoog Spel lezer inderdaad een spelletjesfanaat is, wilden wij een uniek spel aanbieden. Dus hebben we een heel speciaal Dr. Stikkie kwartetspel gemaakt, dat nergens te koop is noch ooit zal zijn; uniek iets dus! Alleen door een abonnement op Hoog Spel te nemen kun je aan dat spel komen.
En het is nog een leuk kwartetspel ook, ik heb honderden brieven liggen van lezers die wilden laten weten hoe ze gelachen hebben om de tekeningen en teksten van het kwartetspel.
En laten we wel wezen, wanneer jij je beslissing of je wel of niet abonnee wilt worden, laat afhangen van wat je cadeau krijgt.....tsja.

Hallo,

Ik ben een nieuwe lezer van jullie blad en heb een modem. Doordat ik nogal eens rondkijk op BBS'en is het mij opgevallen dat bij heel veel BBS'en spelletjes te sponzen, dat wil zeggen downloaden, zijn die ook in jullie blad besproken worden. Maar daar moet dan wel een heel hoge prijs voor zo'n spel betaald worden. En die kan ik dus gratis met mijn modem binnenhalen. Voorbeelden zijn wat oudere spellen als Lemmings, Rack'em, Prince of Persia, Sim City maar ook hele nieuwe zoals Ugh! (HS15 ƒ 69,50), Tristan (HS15 ƒ 139,50) en Spear of Destiny (HS17 ƒ 119,00). Is dit te wijten aan een fout van de sysops of probeert de spelletjeshandel veel geld te slaan uit shareware/public domain spellen?

Tot slot, waar staat de afkorting RPG voor?

Hans Nauta
Driebergen

Best Hans,

Laat dit maar niet aan anderen zien, maar volgens de nederlandse (en EEG) wetten ben jij een ordinaire dief.
Het via een BBS aanbieden van zogenaamde commerciële spellen is verboden en wordt gezien als diefstal. De enige uitzondering op jouw lijstje kan Spear of Destiny zijn, wanneer het althans om de shareware versie gaat. De volledige (en zogenaamde commerciële) versie mag weer niet gekopieerd worden, want dat is van een BBS afhalen eigenlijk.
Of het een fout van de sysops is, betwijfel ik. Ze weten meestal verdomde goed wat wel en niet mag, en er zijn genoeg BBS'en waar je geen illegale kopieën van spellen tegenkomt. Vaak zie je een boodschap dat de sysop niet verantwoordelijk gehouden kan worden voor wat er op het BBS staat en dat de beller dat bevestigt door verder het BBS in te gaan, het is jammer voor de sysop (en de beller) maar zo'n opmerking (disclaimer genaamd) is niet rechtsgeldig.
Maar het schijnt onder BBS'en een soort sport te zijn zoveel mogelijk illegale kopieën te hebben. Vervolgens vragen ze de inbellers dan donateur te worden (voor soms walgelijk hoge bedragen) en dan mag je die spellen downloaden. Dergelijke praktijken zijn in strijd met het auteursrecht wat ook voor software geldt, is dus verboden en justitie kan daar stappen tegen nemen.

Vorig jaar is door justitie bij een aantal BBS'en in Nederland invallen gedaan, nadat door fabrikanten en importeurs aangiftes gedaan waren vanwege illegale verspreiding van auteursrechtelijk beschermde software.
Omdat ieder BBS, en dat weet jij ook, van je verlangt dat je naam, adres enzovoorts opgeeft kon justitie precies nagaan wie wat gedownload had. ***Iedereen die een illegale kopie had gedownload kreeg dan ook een proces verbaal wegens heling aan de broek!*** *Het argument* ***"ik wist het niet"*** *is in Nederland niet rechtsgeldig, als nederlandse burger word je geacht het wetboek te kennen.*

Oja Hans, best leuk dat je een fax-kaart gebruikt om me je brief te sturen, maar kun je eens een keertje naar de instellingen kijken? Jouw brief was zo klein afgedrukt dat het slechts 1/24ste van het velletje A4 besloeg. Pijn aan m'n ogen!

Overigens, RPG staat voor Role Playing Game oftewel rollenspel. In deze Hoog Spel worden er twee besproken: ***Might & Magic 5*** *en* ***Worlds of Legend***. *Zie aldaar voor meer informatie.*

Geachte redactie,

Ik wilde reageren op *Van de eindredactie* in Hoog Spel 17. Waar ik me het meest aan stoorde was dat van die systeemeisen, die steeds zwaarder worden en waarbij een vergelijking getrokken werd met de muziekwereld. Ik hoef alleen maar een paar jaar terug te denken, toen ik in feite gedwongen werd een CD speler te kopen omdat er geen nieuwe LP's meer in Nederland uitgebracht werden. Maar een CD is toch veel beter? Ja, en een Pentium ook vergeleken bij een XT.
En kijk maar eens naar de prijzen van CD's ten opzichte van LP's. Over een paar jaar hetzelfde gezeur bij de introductie van HDTV, weg oude TV, kan ik mijn video nog gebruiken, en die video digitizer, video 8, m'n video camera, zijn die nog te gebruiken? Niet dat ik dal allemaal bezit. Wat dacht je van auto's die katalysatoren moeten hebben voor een schoner milieu?
Het ligt echt niet alleen aan de software industrie. Bovendien heb je in de muziekindustrie ook wildgroei: wat wordt het: DCC, DAT of MiniDisc?
Denk volgende keer alsjeblieft iets verder. Ik weet het, het is een grof schandaal, maar als je de onderkant van de markt blijft volgen, loop je achter de feiten aan. Ik heb een jaar geleden een 486DX gekocht, terwijl ik eigenlijk een 386DX wilde hebben. Over een jaar of twee is die pas verouderd en heb ik hopelijk geld voor een Hexium of 686 or whatever.

Over die .GIF plaatjes. Porno verkoopt altijd. Geef nou toe, wat mensen ermee moeten is mij ook een raadsel, maar het is altijd wel leuk om een paar GIF's te bekijken. Dat hebben we allemaal gedaan, al heb je er totaal niks aan (behalve als bijvoorbeeld achtergrond vulling bij *Windows*). Tsja, en die porno (computer) filmpjes,ik wil best toegeven, dat als het een filmpje van een rennend paard zou zijn dat ik het (misschien) niet eens wil hebben, maar dat ik die porno rommel wel spaar. Want Playboys zijn niet gratis, de software wel....

Miklos de Rijk
Hazerswoude

Miklos,

Waar heb je het in hemelsnaam over? Op hoeveel gedachten kan iemand tegelijkertijd hinken?
Volgens mij haal je een aardig record. Enerzijds ben je het met onze hoofdredacteur eens (denk ik), anderzijds kat je hem af. Waarom is me niet echt duidelijk. Jouw vergelijking met de muziekwereld gaat in ieder geval mank, vaak wordt een titel op zowel CD, MiniDisc en DCC uitgebracht. Ik geef toe, niet altijd, maar het wordt beter.
Overigens, wanneer je het verslag van de Consumer Electronics Show elders in dit nummer leest, zul je zien dat ook in softwareland een kentering aan het optreden is.
De rest van je betoog rammelt ook aardig, ik heb niet echt een antwoord op wat je stelt.
Wat die porno betreft, je weet niet wat iemand daarmee moet en vervolgens vertel je me dat je dat soort .GIF plaatjes spaart. Wat moet ***jij*** *er dan mee?*
En of die software gratis is, is nog maar de vraag. Ook foto's in pornoblaadjes en porno films zijn auteursrechtelijk beschermd, dus je mag niet zomaar scannen en beelden grabben.

Tot schrijvens, *Joy*

Durf jij deze spanning aan?

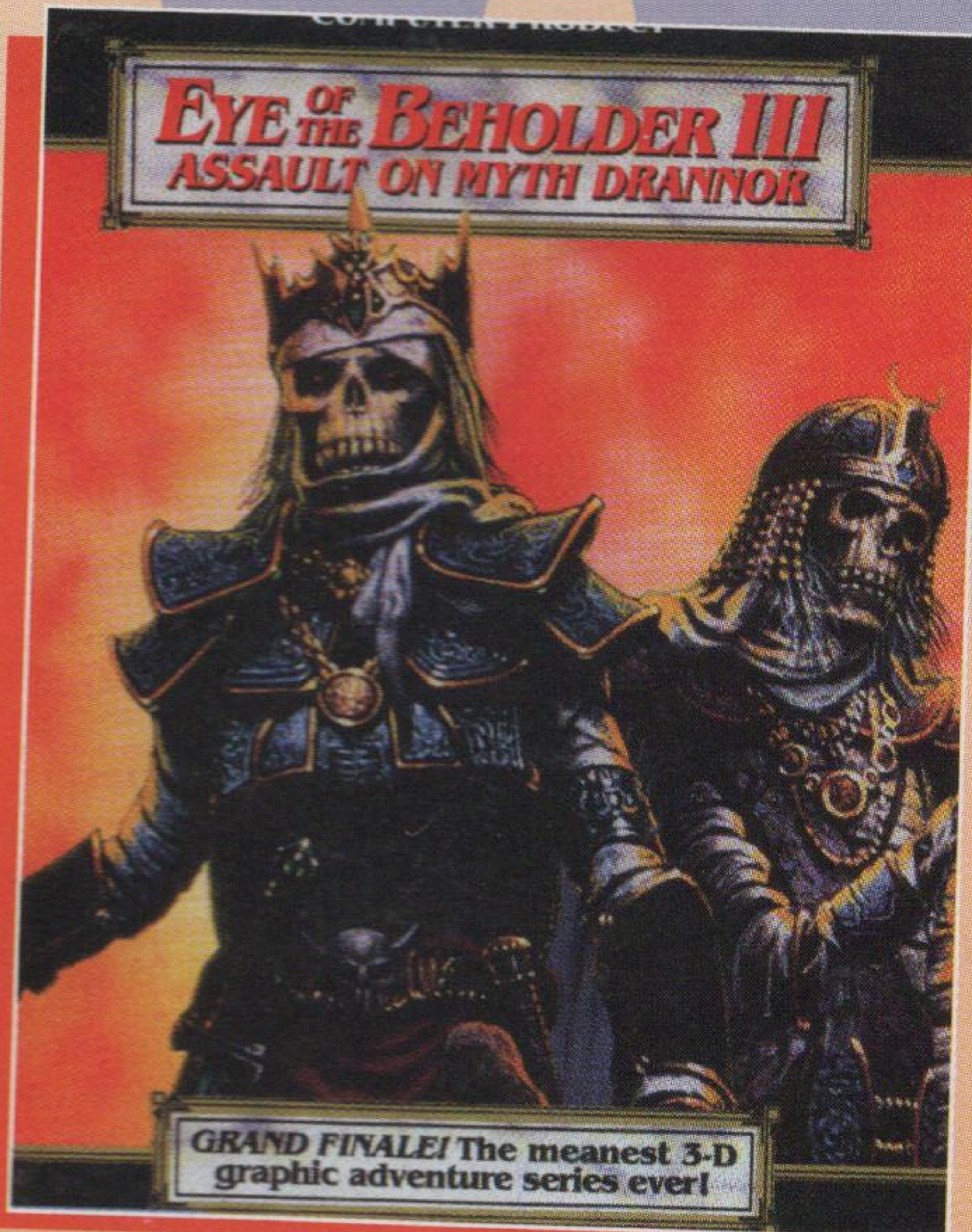
EYE OF THE BEHOLDER III

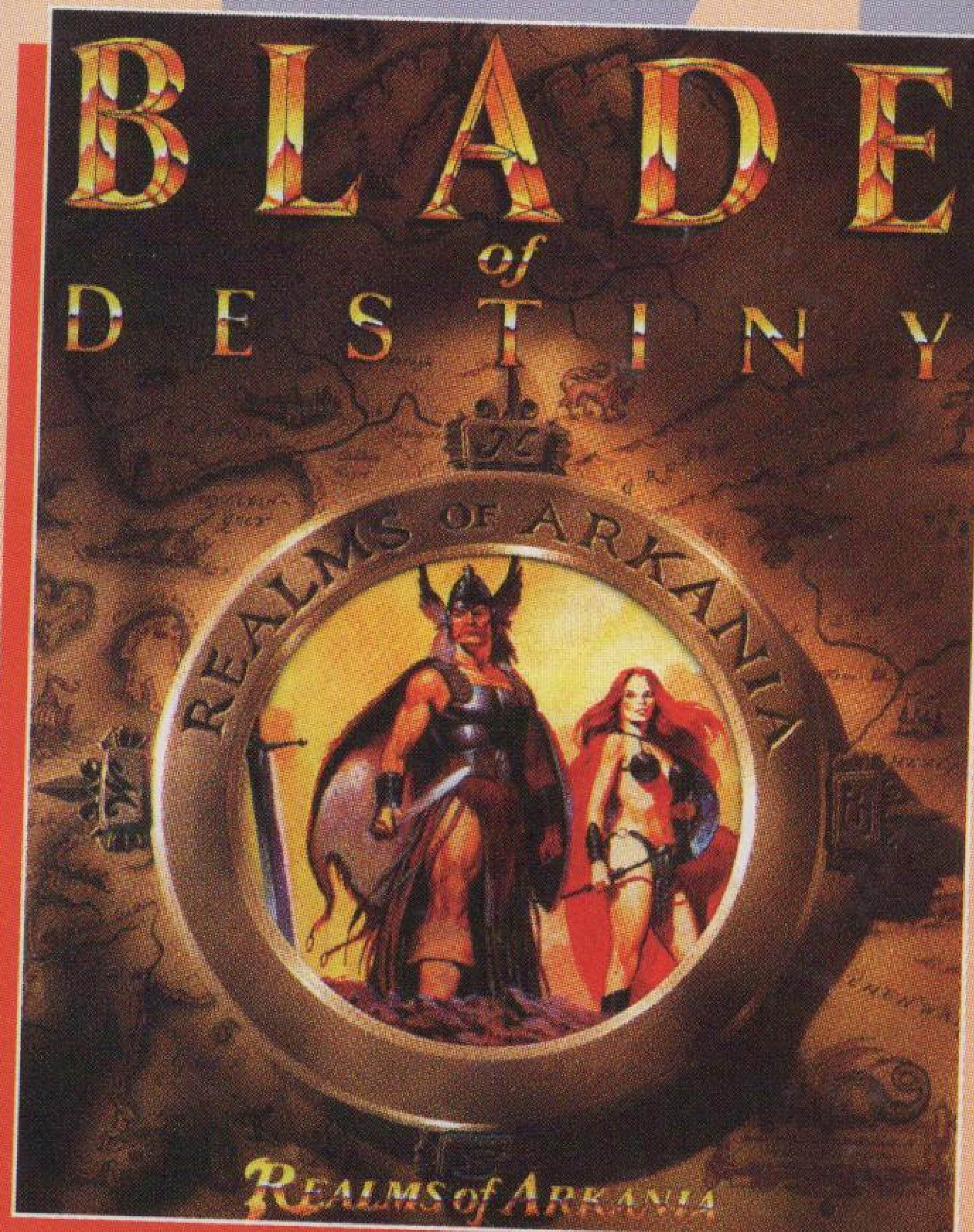
Het engste 3D graphic adventure aller tijden! Je komt in de ruïne-stad Myth Drannor uit de Forgotten Realms wereld terecht. Hier moet je een heilig voorwerp aan de zombie *lich Acwellan* weten te ontfutselen. Mausolea, jungle, tempels, overal loert gevaar op je tocht.
Na 40 tot 100 uur zie je misschien het licht aan het eind van Eye III. Maar misschien ook niet....

Leverbaar voor MS-DOS

BLADE OF DESTINY

Het legendarische Cyclopen-zwaard is jaren geleden samen met de eigenaar in de Orclands verdwenen. Bestaat dit wapen wel? En kan dit machtige voorwerp de wilde horden stoppen?
Jouw groepje avonturiers moet deze geheimen zien te ontraadselen.... het lot van Thorwald ligt in jouw handen!





Grandioze 3D animaties, ontzagwekkende landen, vervaarlijke monsters, edele helden, grote gevaren en imposante beloningen. Waar wacht je nog op?

Leverbaar voor MS-DOS

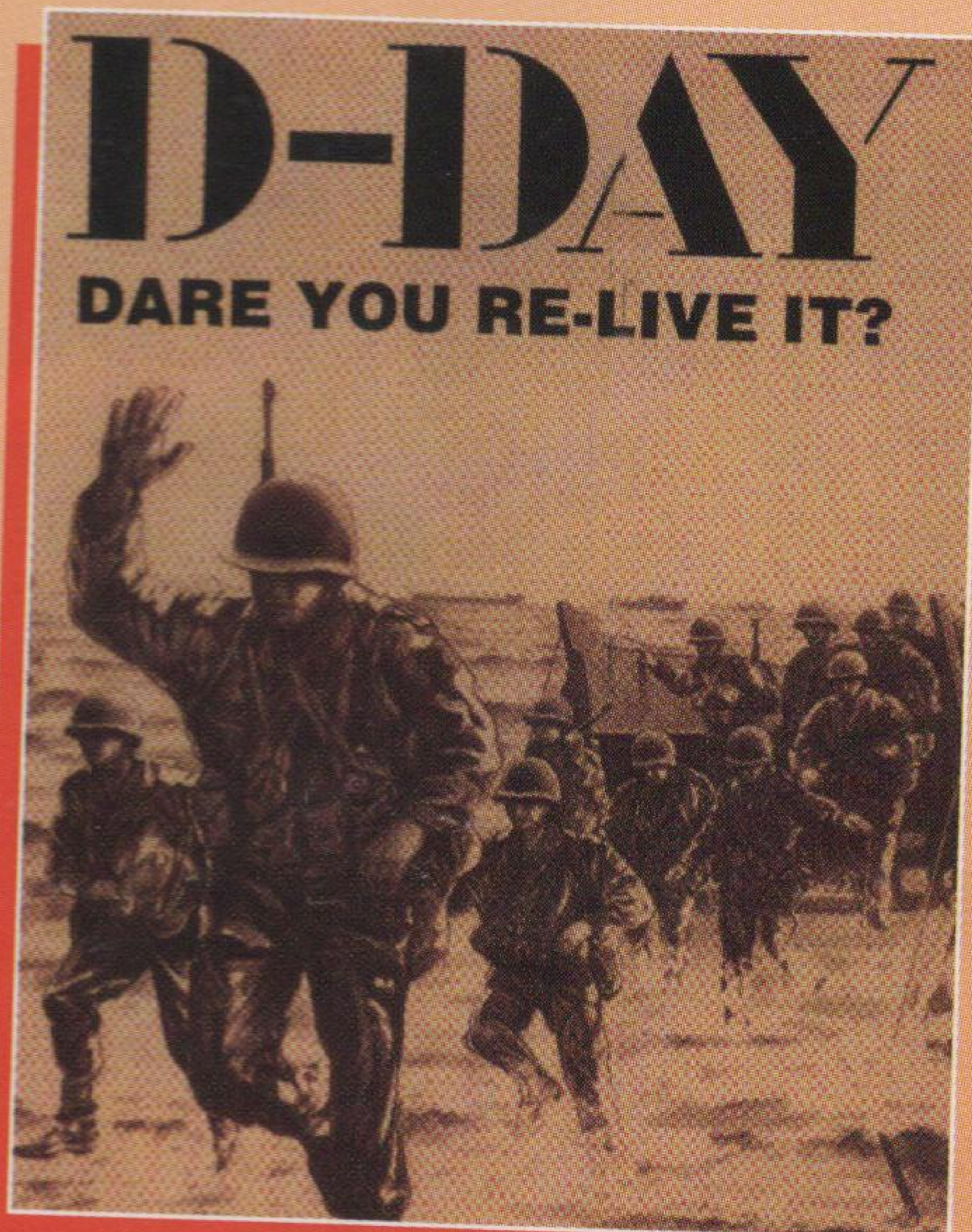
D-DAY

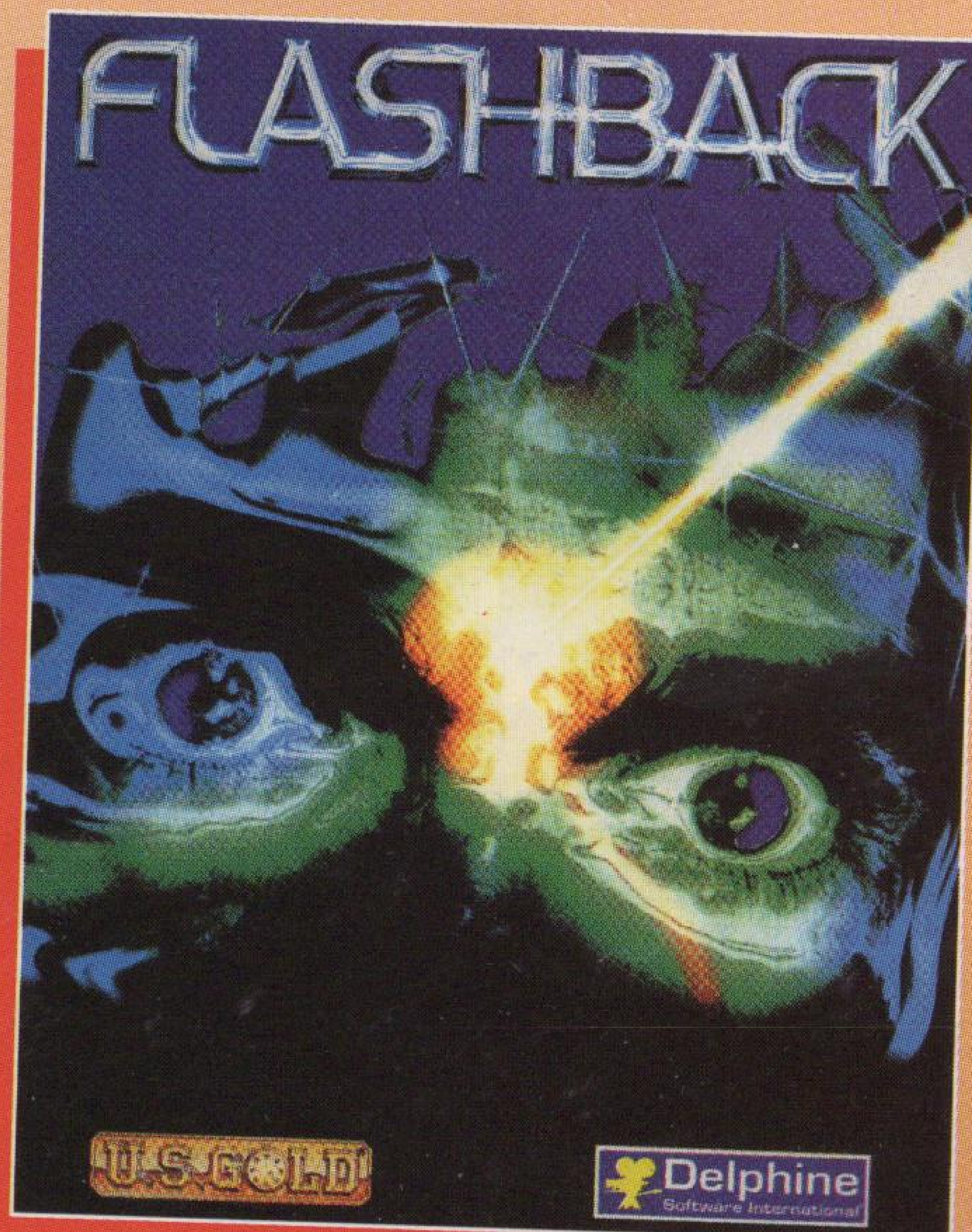
Het is 5 juni 1944. Donkere oorlogswolken pakken zich samen boven het Kanaal. Operation Overlord staat op het punt te beginnen....

Als de legendarische generaal Dwight D. Eisenhower leid je het offensief. Plan je tactiek en geef de bevelen. Ga met een B17 de lucht in om de vijand te bestoken, klim achter het vizier van een tank in de voorste linies of ga er te voet op uit met de manschappen.

Kortom: doe wat er gedaan moet worden om te winnen!

Leverbaar voor MS-DOS





FLASH-BACK

Duizelend kom je overeind... wie ben ik? Wat doe ik hier? zijn je eerste gedachten.
En dan begint de strijd om te overleven.... en terug te keren naar Aarde.

Flashback, de opvolger van de hit Another World is een subliem arcade adventure met vijf GIGANTISCHE levels, talloze monsters, gevaren en puzzels.

Leverbaar voor MS-DOS





HomeSoft *Thuis op uw Computer*

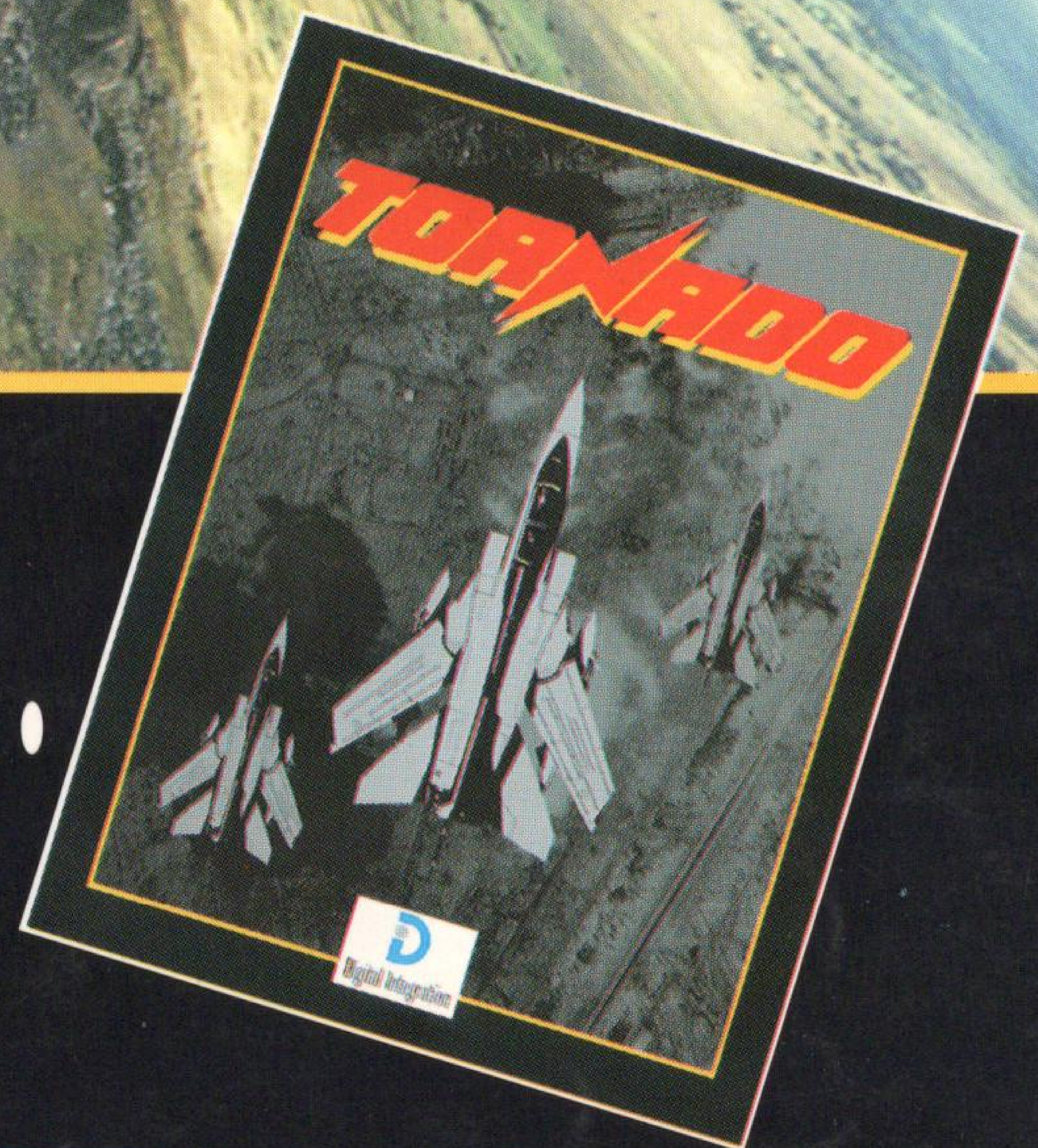
HomeSoft, Küppersweg 61-65, 2031 EB Haarlem • Tel. 023-311241 • Fax: 023-318488 • Bel voor een geauthoriseerde dealer.

TORNADO

Imagine the thrill...



Now experience it...



200 ft. 600 kts. You lead a formation of six Tornados deep into enemy territory. Terrain following system on. Mission planned to the last detail. Split second timing for a synchronised attack with pin-point accuracy.

Discover what real Tornado pilots mean by a "target-rich environment". Go it alone or take the squadron - the choice is yours. Tornado. Unbeatable.

MS-DOS-ƒ139,50

- From simulator training to multi-mission campaigns
- Unsurpassed real world detail
- Laser-guided bombs, JP233, Alarm, and more!
- Unequalled authenticity
- Night flying & low visibility
- 2 player head-to-head



Pilot's cockpit



Stunning detail



Navigator's cockpit



Sophisticated mission planning



Awesome missions



Distributie: HomeSoft, Küppersweg 61-65, 2031 EB Haarlem, Tel.: 023-311 241 Fax: 023-318 488